+ PROMOÇÃO + PLAYSTATION 2 !!!

AINDA POR R$ 5,90

SUPER GAMEPOWER

www.sgponline.com.br

Pré-Estréia

Todo o terror de Silent Hill 4

DETONADOS!!!

FATAL FRAME II

+ BEYOND GOOD & EVIL

EDITORA OPTION
Nº 109
R$ 5,90
POOL editora

Uma montanha de jogos:

I-Ninja, Sonic Heroes, The Sims: Bustin' Out, Armed & Dangerous, Otogi 2, Resident Evil: Outbreak, Seven Samurai 20XX, Pride GP 2003, Sonic Battle, The King of Fighters EX2, Rockman Exe 4

ISSN 0104-611X

DRAGOON GAMES

- TODOS OS TIPOS DE VÍDEO GAMES -
- VENDA -
- ASSISTÊNCIA TÉCNICA -
- DESTRAVAMENTO -
- TODOS OS ACESSÓRIOS -
- IMENSA VARIEDADES DE JOGOS -

- DVD's / CD's
EM PROMOÇÃO:
CONSULTE.

- PAGAMENTO EM ATÉ -

15X

Sedex para todo o Brasil

Tel. 11 3846-1470 / 3846-4375

www.dragoon.com.br

Rua Silvania, 157 - São Paulo - SP - (trav. Av. Sto. Amaro) - alt. 1.501

PROMOÇÃO

SILENT HILL 4

A foto é apenas ilustrativa

Escreva em três linhas como você faria para escapar do apartamento de Henry Townshend? Saia dessa se puder! Leia Pré-Estréia, pág. 16, e descubra alguma coisa. A melhor carta levará para casa um PlayStation 2. Boa sorte e até o mês que vem!

PROMOÇÃO SILENT HILL 4 GAMEPOWER

Envie este cupom até 10 de março de 2004.

Nome: _____ Idade: _____

Endereço: _____

Cidade: _____ Estado: _____

Cep: _____ Tel. _____

e-mail: _____

Como você faria para escapar do apartamento de Henry Townshend?

_____

_____

_____

REGULAMENTO

1. Essa promoção é válida em todo o território nacional no período compreendido entre 10/03/2003 e 10/05/2004.
2. Os participantes da promoção deverão escrever (em no máximo 3 linhas) uma frase contendo o que você faria para escapar do apartamento de Henry Townshend, e enviar por carta, contendo nome completo, endereço, telefone, data de nascimento e CPF. Na hipótese de o participante ser menor de 18 anos, deverá enviar, juntamente com os dados acima, o nome e CPF do responsável.
3. Cada participante poderá enviar quantas cartas quiser, desde que seja uma por envelope, contendo as informações do Cupom. As cartas deverão ser nominais à *Promoção* – Rua Isabel de Góis, 8 Bl 3 Cj 93 – Jardim Botucatu – São Paulo - SP - Cep 04173-150.
4. Não é necessário que os participantes adquiram a revista para participar da promoção, pode-se tirar cópias xerox do cupom, ou escrever dados solicitados no cupom em um papel à parte.
5. As descrições serão julgadas pela redação da *SuperGamePower*. Serão decisões definitivas e em caráter irrevogável, observando-se os seguintes critérios de julgamento: originalidade, criatividade e adequação à proposta da promoção.
7. Os participantes cedem desde já à Editora Option, definitivamente, todos os direitos autorais patrimoniais das descrições enviadas, sem que isso acarrete em ônus de qualquer espécie para a Editora.
8. Somente serão aceitas as cartas com selo de postagem carimbado até o dia 10/03/04, sendo automaticamente descartadas as cartas enviadas após esse prazo.
9. O resultado será publicado na edição 113 da revista *SuperGamePower*. Os prêmios serão entregues até o dia 25/05/04.
10. Não poderão participar dessa promoção os parentes e funcionários das empresas envolvidas na promoção.
11. O prêmio não poderá ser revertido em dinheiro ou trocado por outro prêmio.

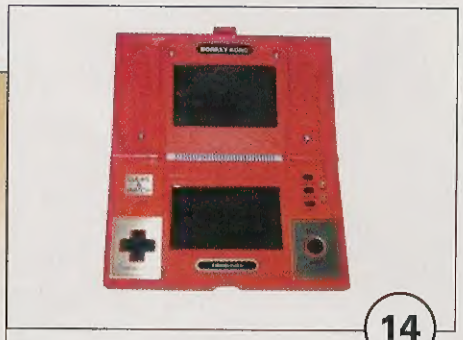
Quaisquer casos omissos serão resolvidos em juízo, ficando eleito o Foro Regional de Pinheiros, na Comarca de São Paulo, para que sejam dirimidas quaisquer dúvidas sobre esse regulamento.

sumário

CIRCUITO ABERTO

A indústria do videogame cresceu e já pode tratar de igual para igual com a meca do cinema. Resultado: boa parceria!

10



14

NEWS

Nintendo vai lançar aparelho de duas telas. Será a volta do Game & Watch (foto)?

PLAYSTATION 2

Silent Hill 4: The Room 16
Harry Potter and the Prisoner of Azkaban 17
Star Wars: Battlefront 17
Nano Breaker 17
Conan 17
Yu-Gi-Oh: Capsule Monster Chess 18
Plague of Darkness 18
Soccer Life 18
Ghost in the Shell: Stand Alone Complex 19
Air Force Delta Strike 19
Sing Star Pop 19
Megaman Anniversary Collection 20
Final Fantasy XII 21
Shaman King 21
Fight Club 22
Neo Contra 22
Hitman: Contract 22
I-Ninja 26
The Sims: Bustin' Out 27
Sonic Heroes 28
Resident Evil: Outbreak 33
Seven Samurai 20XX 34
Pride GP 2003 35
Naruto: Narutimate Hero 35
Front Mission 4 36
Kunoichi (Nightshade) 37
Fullmetal Alchemist 38
Gundam: Encounters in Space 39
Spy Fiction 39

GAME BOY ADVANCE

Pokémon Fire Red / Leaf Green 20
Mega Man Mania 20
Shaman King 21
Kirby Star: Great Labyrinth of the Mirror .22
Sonic Battle 40
Astro Boy 41
Altered Beast 41
Rockman Exe 4 Tournament Red Sun / Blue Moon 42
The King of Fighters EX2: Howling Blood .42
The Sims: Bustin' Out 43
Yuyu Hakusho: Spirit Detective 43

PC

Harry Potter and the Prisoner of Azkaban 17
Star Wars: Battlefront 17
Conan 17
Hitman: Contract 22
I-Ninja 26
Deus Ex: Invisible War 29
Armed & Dangerous 30

DETONADOS

Fatal Frame II: Crimson Butterfly (PS2) . . .52
Beyond Good & Evil (PS2, GC, XB) 58

GAME CUBE

Harry Potter and the Prisoner of Azkaban 17
Conan 17
Homeland 20
Megaman Anniversary Collection 20
I-Ninja 26
The Sims: Bustin' Out 27
Sonic Heroes 28

XBOX

Silent Hill 4: The Room 16
Harry Potter and the Prisoner of Azkaban 17
Star Wars: Battlefront 17
Conan 17
Yu-Gi-Oh: The King of Destiny 18
Fight Club 22
Hitman: Contract 22
I-Ninja 26
The Sims: Bustin' Out 27
Sonic Heroes 28
Deus Ex: Invisible War 29
Armed & Dangerous 30
Magatama 31
Otogi: Hyakki Toubatsu Emaki 32
Spy Fiction 39

FLASHBACK

Shinobi 70

DICAS

PlayStation 2

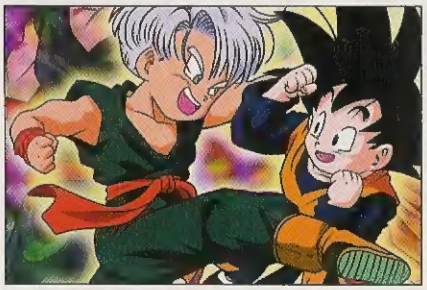
The Sims: Bustin' Out 44
Crouching Tiger, Hidden Dragon 44
Cabela's Deer Hunt 2004 44
Max Payne 2: The Fall of Max Payne 44
Fatal Frame II: Crimson Butterfly 44
Kya: Dark Lineage 44
Dragon Ball Z: Budokai 2 45
Mobile Suit Gundam: Encounters in Space 45
Karaoke Revolution 46
The King of Fighters 2000/2001 47

GameCube
The Sims: Bustin' Out 44
1080° Avalanche 47
Beyond Good and Evil 47
I-Ninja 47
Gotcha Force 47
Pac-Man World 2 48
Monster 4x4: Masters of Metal 48
Resident
Evil: Code Veronica X 48
Pokémon Channel 48

Game Boy Advance
The King of Fighters EX 2: Howling BlooD 48
Max Payne 48
CT Special Forces 48
CT Special Forces 2 48

Xbox
The Sims: Bustin' Out 44
Crouching Tiger, Hidden Dragon 44
Cabela's Deer Hunt 2004 44
Max Payne 2: The Fall of Max Payne 44
Armed and Dangerous 49
Beyond Good and Evil 49

PC
Northland 48
Armed and Dangerous 49
Chaos Legion 49



GAMESHARK

PlayStation 2
Jak II 50
R: Rancing Evolution 50
Mobile Suit Gundam: Encounters in Space 50
Fatal Frame II: Crimson Butterfly 50
The King Of Fighters 2000/2001 50

GameCube
Pokémon Channel 50
The Sims: Bustin' Out 50
Mario Kart: Double Dash!! 50
R: Rancing Evolution 51

carta do chefe

E aí, cambada? Chegou 2004 e já está todo mundo na folia do carnaval. Quanta fantasia, mulatas, mulheres maravilhosas de tirar o fôlego de qualquer bom cidadão. Melhor seria se o carnaval durasse o mês inteiro em todo o Brasil e não só na Bahia; o privilégio vai só para os baianos. Ah! Que inveja... Bom, hora de acordar! Na passarela do videogame deste mês dois temas se destacam: câmera e Japão. A singela máquina fotográfica está presente nos dois Detonados. Em **Beyond Good & Evil**, Jade, a protagonista, usa o instrumento para coletar provas de crime. Já em **Fatal Frame II**, um jogo assustador, a máquina é mais sobrenatural: é capaz de detectar e exorcizar espíritos. Esse game também mostra todo o pavor do terror à moda japonesa, de gelar a espinha. A edição ainda conta com um sem-número de jogos de samurai, ninja e outros guerreiros. Abrindo a seção de Lançamentos está **I-Ninja**, para os consoles e PC, que lembra Super Mario Sunshine. Depois continua com **Magatama** e **Otogi 2** para Xbox; e **Seven Samurai 20XX**, **Naruto** e **Kunoichi** para PlayStation 2. Sonic também é uma dos destaques da edição: estrela **Sonic Heroes** dos consoles e **Sonic Battle** para GBA. Esses videogames também foram agraciados com o famoso **The Sims: Bustin' Out**, um divertido simulador da vida real. E para fechar com chave de ouro, mais dois clássicos do terror: **Resident Evil: Outbreak** e o aclamado **Silent Hill 4**, que está em Pré-Estréia. Os leitores ainda podem conferir as informações do novo console da Nintendo em News e as parcerias entre Hollywood e os games em Circuito Aberto. É isso, que o ano venha recheado de bons jogos.

Chefe

arte no envelope

Os melhores desenhos enviados para a redação da **SGP** valem um brinde surpresa! Que tal você arriscar e mandar o seu? Estamos esperando!

Wagner Santos Diniz, do Parque Vitória - SP, está ligado nos personagens de Berserk, mais um desenho japonês que faz a cabeça da moçada.

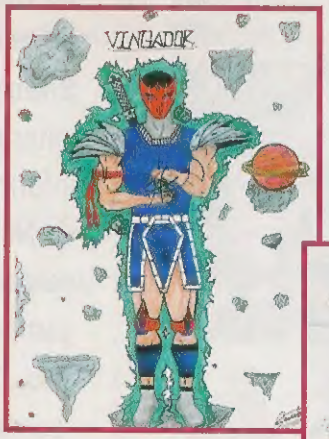
Mario no Museu de Cera e também na arte no envelope. O bigodudo está sempre em todas. Adriano Almeida Rodrigues, do Amazonas, também entrou nessa.

O prêmio do mês vai para Gardenia Rodrigues da Silva, do Estado de Amazonas, que desenhou a trágica heroína de Final Fantasy VII, Aeris. Só rezando muito para escapar do inescrupuloso Sephiroth.

PREMIADO

Mande sua Arte no Envelope para a redação da
SuperGamePower
Rua Isabel de Góis nº 8, bl3,
cj 93 - Cep 04173-150
Jd. Botucatu - São Paulo - SP

Uma druida sensual é o que manda Rômulo da Silva Sezini, de Anchieta - ES. Também notamos que o cara é super fã do Iron Maiden.



Paulo Igor da Silva Costa, de Fortaleza - CE, sacou um Vingador que parece uma mistura de Cavaleiros do Zodíaco e um ninja.

O trio de Mega Man X7 - Axel, Mega Man e Zero - encara o terrível vilão Sigma, na arte de André de Souza Mendes, de São Bernardo do Campo - SP.

Sonic Heroes é o tema de Edson Lima Costa, de Taboão da Serra - SP. Ele desenhou o trio Sonic, Tails e Knuckles.

Rikus, personagem de Final Fantasy X-2, fez a cabeça de André Tadeu de Souza Penha, de São Paulo - SP.

Ranking dos 10 Melhores

Segundo os críticos da SuperGamePower

1

FATAL FRAME 2: CRIMSON BUTTERFLY

Mais uma vez a Tecmo está conseguindo assustar os jogadores. Baseado nos esquemas de filmes de horror japonês, Fatal Frame 2 volta ainda melhor. É a prova que o estilo Resident Evil ainda pode ser trabalhado com originalidade.

2

BEYOND GOOD & EVIL

Mesclando elementos de The Legend of Zelda e Fatal Frame, Beyond Good & Evil mostra como fazer um adventure de qualidade. Enredo bem bolado, missões estimulantes e mais.

3

RESIDENT EVIL: OUTBREAK

O horror agora é online. Mas mesmo no modo Single Play o game reserva ótima diversão, com cenários variados e muitos segredos a serem desvendados. Um Resident diferente mas com a qualidade de sempre.

4

THE SIMS: BUSTIN' OUT

O super sucesso da Maxis, The Sims, volta remodelado para se adequar aos consoles. A liberdade do game original foi substituída por missões divertidas e empolgantes. Diferente e original!

5

FRONT MISSION 4

Por enquanto só existe a versão em japonês mas a Square-Enix acertou a mão nesse Front Mission, resgatando o espírito do game original. Pouca complicação e muita diversão para os fãs da estratégia.

6

6 PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

Um dos mais clássicos games de todos os tempos também volta em ambiente 3D. Com um clima fantástico, Prince of Persia tem muita ação e quebra-cabeça.

7

MARIO KART: DOUBLE DASH

O GameCube ganhou um Mario Kart. O sistema de jogo é similar ao do Nintendo 64, que já era muito bom. É um jogo de corrida fácil de assimilar que garante muita diversão entre roda de amigos.

8

OTOGI 2

Super game de ação com efeitos alucinantes. A cada golpe, um show. Assim como Fatal Frame, temáticas japoneses orientam o visual de Otogi. Muitos combos e inúmeros mundos a explorar.

9

FULLMETAL ALCHEMIST

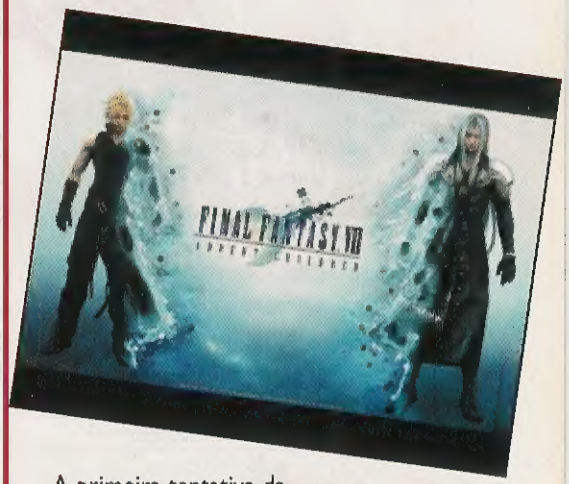
A Square-Enix se baseou num desenho de sucesso para este jogo. Idéias novas num game de RPG/ação para ninguém botar defeito. O personagem pode modificar objeto em armas e itens. Maneiro.

10

XIII

O novo game da Ubisoft alia gráficos estilo cartoon com violência. E a mistura dá certo. Jogo de tiro em primeira pessoa com uma pitada de adventure, XIII é empolgante.

Square-Enix ainda aposta nos filmes como Final Fantasy VII: Advent Children



A primeira tentativa da Square em invadir Hollywood não deu muito certo. É verdade, Final Fantasy: The Spirits Within, provocou algum barulho mas, no fim, acabou não agradando a ninguém. Com muita ambição a empresa e o produtor da série, Hironobu Sakaguchi, investiram muito tempo (4 anos) e dinheiro (137 milhões de dólares) na obra. Resultado: espetáculo visual, muitas discussões mas pobre e confuso em conteúdo. Agora, com lições aprendidas, a Square-Enix ensaia um novo movimento no mercado de DVD. Vai lançar mais um filme produzido em computação gráfica em meados do ano. O roteiro escolhido são os acontecimentos após o encerramento de Final Fantasy VII, considerado o melhor título da série. NEste episódio, o planeta sofrerá desastres e CLoud, o protagonista, irá enfrentar um trio da pesada. Um deles é seu arqui-inimigo Sephroth. No site da empresa é possível assistir ao trailer e pegar papéis de parede.

Site oficial (japonês)

http://www.square-enix.co.jp/dvd/ff7ac/

SGP responde

Fala aí galera da **SGP**, eu gostaria de saber os códigos do jogo **Unreal 2** para PC por favor. Se tiverem beleza, senão, valeu do mesmo jeito.

Wagner

BG: *Então está beleza, porque temos sim! Presione ~ durante o jogo e coloque os seguintes códigos*

Coloque "Bemymonkey" para ativa o cheat menu

loaded	Todas as armas
ToggleSpeed	Dupla Velocidade
fly	Modo Vôo
God Toggle	Modo Deus
Toggleinfiniteammo	Munição infinita
ToggleInvisibility	Invisível
nextlevel	Ir para o próximo nível

Gostaria de saber a senha de **Twisted Metal 4** para pegar munição infinita e outros mais.

Edilson Leero

LM: *Coloque os seguinte códigos na tela de Password*

Munição Infinita: △, ○, ↑, → e ↓

Modo Deus: ↓, ←, *L1*, ← e →

Especiais ilimitados: △, *L1*, ↓, △ e ↑

Destrava Super Axel: ↑, →, ↓, ↑ e *L1*

Alguém poderia, por favor, me dar umas dicas do jogo **C:The Contra Adventure** do PlayStation?

Rafael dos Santos
São Paulo

MK: *Claro Rafael, vamos lá!*

Super bombas ilimitadas: *pressione* □, □, →, ↓, ↓, ←, □ e △ *no menu principal. Um som irá confirmar o código.*

Metralhadora: *pressione* →, →, □, △, →, ←, ↓ e ↓ *no menu principal. Um som irá confirmar o código.*

Ver Sequencias FMV: *pressione* △, △, ↓, □, ↑, ↑, ←, △ *no menu principal. Um som irá confirmar o código.*

Vidas infinitas: *pressione* ↑, →, □, △, →, ←, □ e △, *no menu principal. Um som irá confirmar o código.*

Seleção de fases: *pressione* ←, ↑, →, □, □, △, △ e ↓ *no menu principal. Um som irá confirmar o código.*

Saudações cariocas aos combatentes da **SGP**!! Sou Policial Militar e fã de games. No **Pro Evolution Soccer 3,** o que eu faço para habilitar os times Clássico Brasil, Clássico Argentina e outros?

Leero Moreira
São Gonçalo - Rio de Janeiro

LM: *Valeu aí Senhor Policial! Espero que continue sempre fã de games. Aqui vão todos os Times Clássicos para você habilitar.*

Use esses quatro dígitos na opção Coloque Code, disponível no Edit Mode.

Senha	Efeito
1056	Clássico Argentina
1057	Clássico Brasil
1058	Clássico Inglaterra
1059	Clássico França
1060	Clássico Alemanha
1061	Clássico Itália
1062	Clássico Holea

Por favor, eu quero, se puder, algumas dicas de um jogo um pouco antigo do PlayStation chamado **Duke Nukem Time To Kill.**

Márcio de Oliveira Ramos
Rio de Janeiro

BB: *Sim nós podemos lhe dar um monte de dicas de seu jogo, que é antigo, mas um clássico em todos os sentidos.*

Seleção de fases: *pause o jogo e pressione* ↓ *(nove vezes) e* ↑ *então saia do jogo. Selecione Time to kill no menu principal e pressione* ← *ou* → *para selecionar a fase e aperte X para começar a fase*

Invencível: *pause o jogo e pressione L2, R1, L1, R2,* ↑, ↑, ↓, ↓ *e select (duas vezes)*

Continues ilimitados: *pause o jogo e pressione* ←, →, ↑, ←, →, ↓, ←, →, *L1 e R1.*

Invisível: *pause o jogo e pressione L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1.*

Munição infinita: *pause o jogo e pressione* ←, →, ←, →, *select*, ←, →, ←, →, *select*

Todas as armas: *pause o jogo e pressione L1, L2, Up, L1, L2,* ↓, *R1,* →, *R2 e* ←

Armas mais poderosas: *pause o jogo e pressione R1, R2, L2, L1, R1, R2, L2, L1, Select (duas vezes)*

Dano dobrado: *pause o jogo e pressione L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2.*

Motocicleta: *pause o jogo e pressione L1, R2, R1, R1, L2, L1.*

Todos os itens: *pause o jogo e pressione R1 (cinco vezes) e L2(cinco vezes)*

Todas as chaves: *pause o jogo e pressione* ↑, →, ↑, ←, ↓, ↑, →, ←, →, ↓

Socorro!! Preciso de qualquer dica de **GTA the Director's Cut** para PSOne.

Leandro Da Silva
Fortaleza - Bahia

LM: *Calma que aqui está a sua salvação! Entre com os seguintes nomes com seu jogador para que a dica seja ativada. Os códigos podem ser usados em combinações, ou seja, coloque um código e comece o jogo, vá para rename e coloque outro codigo para que esse também seja ativado no mesmo jogo. Repita isso quantas vezes quiser com qualquer código.*

- *Coloque BSTARD como nome para seu jogador para ter todas as armas, munição infinita, seleção de fases, 99 vidas, armadura, level máximo de procura e bonus cinco vezes.*
- *Coloque THESHIT como nome para seu jogador para ter todas as armas, munição infinita, seleção de fases, 99 vidas, armadura, sair da cadeia, e cinco vezes de bonus*
- *Coloque HANGTHEDJ como nome de seu jogador para todas cidades, dinheiro, e todas as armas.*

Nivel máximo de procura: *coloque EATTHIS como nome para seu jogador para ter o nível de procura aumentado para quatro*

Mostrar coordenadas: *coloque BLOWME or WUGGLES como nome para seu jogador*

Sem polícia: *coloque CHUFF como nome.*

Todas cidades (1 e 2): coloque CAPRICE como nome para seu jogador para ter.

Pular cidade: *coloque WEYHEY como nome para ter 9999990 points.*

Cidade da Liberdade (1 e 2) e San Ereas Cidade levels: *coloque TVTAN como nome para seu jogador.*

Todas cidades (1 e 2), exceto Vice Cidade (somente 1): *Coloque URGE como nome para seu jogador.*

Seleção de fases: *coloque SKYBABIES como nome para seu jogador para escolher qualquer fase acima de "Mearin Mayhem".*

classificados

Troco um **Nintendo 64** com **1 controle**, **2 rumble paks**, **3 jogos** (Doom, International Super Star Soccer 64, Blast Corps) por um Game Boy Advance com pelo menos um jogo (Donkey kong Race, Pokemon ou Dragon ball). Troco também um **Playstation** com **2 controles**, **30 jogos**, **2 memory cards**, cabo que dá para jogar com até 5 pessoas ao mesmo tempo mais um Gameshark por um Playstation 2. Pago a diferença.
Tratar com Paulo. Tel.: 6238-7149

Vendo **1 jogo** original p/ **PS2**, **Devil May Cry** e **1 Gameshark** original.
Tratar com Rodrigo
Tel. (11) 5563-2824 após as 14 horas.

Estou Vendo um **Nintendo 64** em perfeito estado com **7 fitas** originais, um **rumble pack** e **2 controles** por apenas R$550,00.
Tratar com Valter
Telefone para contato: 5873-3684

Vendo um **Nintendo 64** com **dois controles originais** e **um rumble pak** (não necessita de pilhas para funcionar) por R$160,00. Vendo também **4 fitas originais: The Legend of Zelda Ocarina Of Time, 007 Goldeneye, Turok2, Star Wars Shadows of Empire** por R$150,00 ou o pacote todo por R$300,00.
Os interessados escrevam para Itamar Ferreira Pessoa
Rua Antonieta Salgado, 47 Ponte Alta Aparecida - SP - CEP 12570-000 ou Telefone (0xx12)3105-7474

Vendo **1 Nintendo 64** com **4 controles**, **6 fitas originais**, International Super Star Soccer 64, Mortal Kombat, **Rumble Pak**, **Memória de expansão** por R$350,00
Tratal com Almir.
Tel 5933-3614 ou 9820-8679

Vendo **Game Boy Color** com **7 Fitas** por R$180,00 e **Game BoyAdvance** por R$280,00. Vendo também um **Nintendo 64** , **2 controles** por R$200,00. Também aceito troca
Tratar c/ Bruno, tel: (0xx69) 225-4950

SuperGamePower
Rua Isabel de Góis, 8, Bl.3 Cj. 93
Jd. Botucatu - Cep 04173-150
São Paulo - SP

AKIRA AGORA

É, dezembro foi uma correria. O pessaol da redação deu o sangue para terminar a edição em tempo recorde. Mas como a pressa é inimiga da perfeição saíram umas coisas feias na edição. Foi o que aconteceu em News, página 15. A parte das notícias sobre o sucessor do PlayStation saiu toda bagunçada. Embaixo reproduzo o texto original. Na página 14 saiu um Cuber Generation, que seria o mais novo Virtua Fighter. É Cyber Generation. Um pouco antes, em Circuito Aberto, deram uma superfaturada nos números. Baixou a Sudam e a Sudene na SGP? No texto diz que o mercado de videogames lucrou 300 bilhões e a do cinema 204 bilhões. Na verdade, os números são 30 bilhões e 20,4 bilhões. Pois é, 2004 nem bem começou e já estou com trabalho. Que o "espetáculo do crescimento" seja na produção e não nos erros!

PS3 virá com EyeToy melhorado?
O vice-presidente da Sony americana, Phil Harrison, declarou que o sucessor do PlayStation 2 poderá vir uma câmera como o EyeToy. Também disse nos futuros PlayStation, sem especificar o termo PS3, poderá ser introduzido uma câmera ainda mais moderna com sensor de movimento. Aliado a softwares inteligentes, o aparelho seria capaz de reconhecer gestos complexos e tomar decisões a partir dessas informações como no filme Minority Report, estrelado por Tom Cruise. Harrison disse que pesquisadores da Sony estão desenvolvendo programas que reconhecem feições humanas. Mas adianta que essa tecnologia só estará disponível, na melhor das hipóteses, no PlayStation 4.

Produção do chip Cell começa em março de 2004
A Sony e a Toshiba anunciaram a agenda de produção do chip Cell, a CPU candidata para equipar o sucessor do PlayStation 2. O chip beta-teste começará a ser produzido em março de 2004, numa fábrica a ser implantada pela Toshiba. O centro fabricará chips de 300 milímetros com processo de 90 nanômetros. Mais tarde será usado processos de 65 nanômetros, que permite fazer circuitos menores e mais econômicos em termos de consumo. A tecnologia atual é de 130 nanômetros. As duas companhias já obtiveram sucesso em produzir um Cell-protótipo com 32MB de memória interna. Por essa agenda, uma protótipo de PlayStation 3 poderá aparecer na E3 de 2004, a ser realizada em maio. A produção do aparelho não deve começar antes de dezembro de 2005. A Sony havia anunciado que o aparelho poderia sair em agosto de 2005.

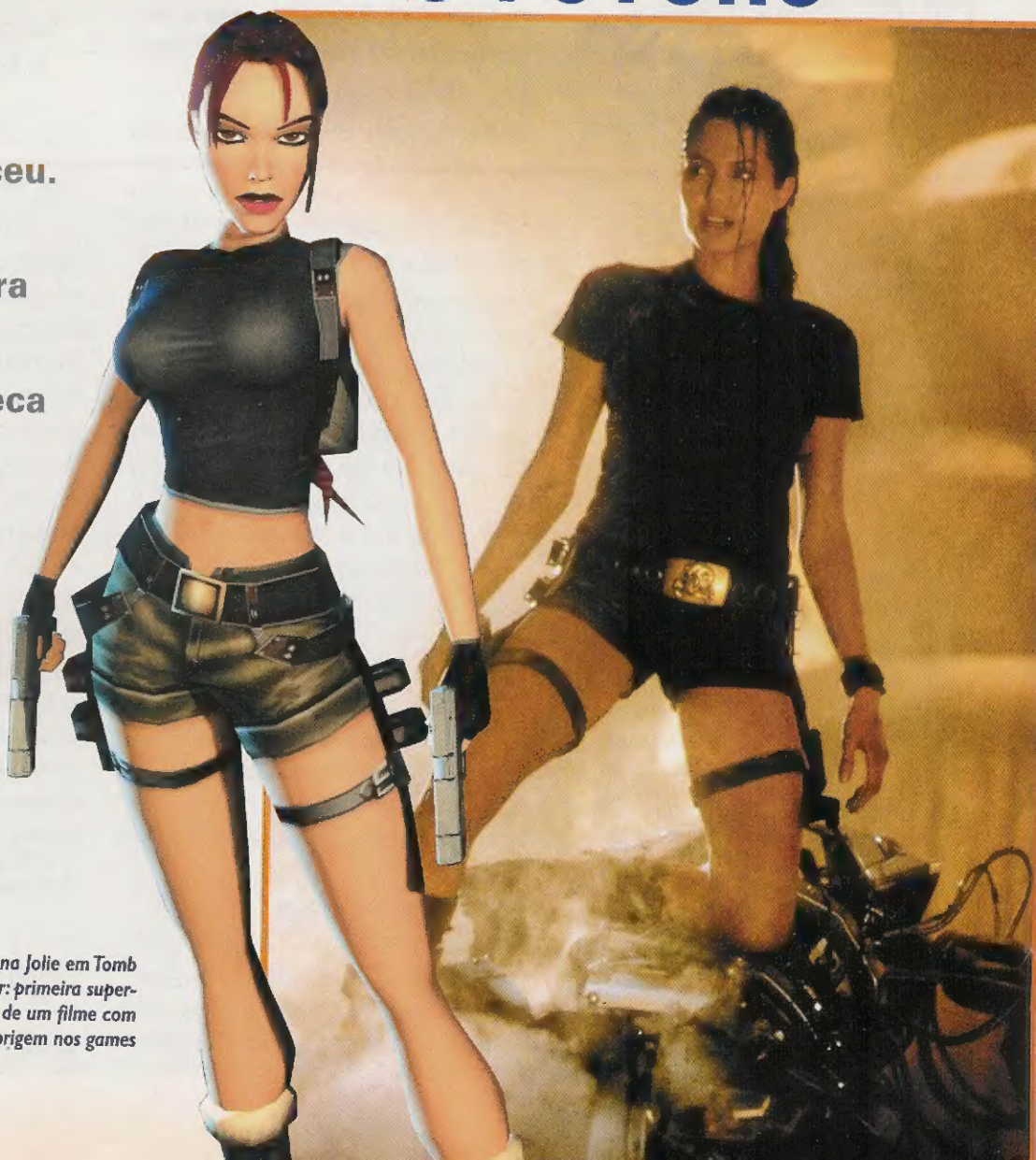
Escreva sempre para a *SuperGamePower*, a melhor revista de games do planeta!!! O Chefe quer saber sua opinião sobre o que rola na revista.

SUPERGAMEPOWER
Rua Isabel de Góis 8, Bl. 3 Cj. 93
Jd. Botucatu - São Paulo - SP
CEP 04173-150

Hollywood e os games

DE MÃOS DADAS PARA O FUTURO

A indústria do videogame cresceu. E agora ela pode falar de igual para igual com os poderosos da meca do cinema. O resultado é a parceria para somar as principais forças do mundo do entretenimento.



Angelina Jolie em Tomb Raider: primeira super-produção de um filme com origem nos games

Michelle Rodriguez: participação em Driv3r e no filme Resident Evil: O Hóspede Maldito

Já faz algum tempo que Hollywood e a indústria dos games trocam figurinhas. Já tem até termo para isso: Siliwood, uma mistura de Silicon Valley (Vale do Silício), o centro da alta tecnologia, e a meca dos filmes. Ou Hollywired, que quer dizer Hollywood "antenada". As agências da estrelada cidade da Califórnia, que negociam com produtoras de filmes e seriados, agora também atende aos interesse dos fabricante de jogos. Essas agências andam contratando gente como Keith Boesky, ex-presidente da Eidos, e Seamus Blackley, ex-executivo da Microsoft.

Simples entender a maior atenção do mundo do cinema para o dos videogames: pelo segundo ano seguido esta fatura mais. Em 2002, a indústria dos games vendeu 30 bilhões de dólares contra 20,4 bilhões de Hollywood, quase 50% a mais que esta. Segundo pesquisa, um americano que acessa à internet, numa semana passa 10 horas assistindo à TV, outras 10 horas navegando, mais 5 horas ouvindo rádio e 3,3 horas jogando. Um dado de respeito. São 168 milhões de americanos que jogam. A faixa etária dos jogadores também ficou mais amplo. Um terço dos jogos são comprados por pessoas de mais de 18 anos. Há uma faixa de 22% de pessoas de 25 a 34 anos que joga online pelo menos uma vez por semana. As mulheres também estão nessa: metade dos participantes de The Sims são compostas de jogadoras.

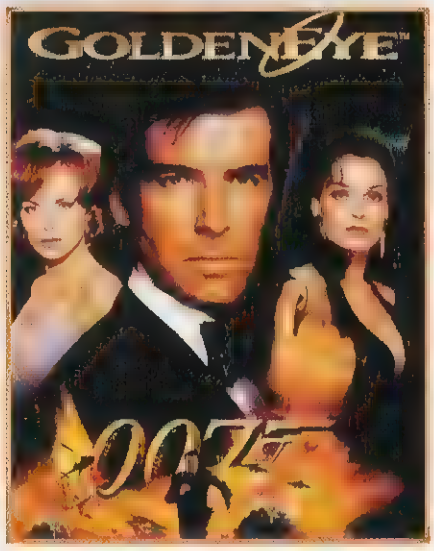
Rise to Honor: personagem à imagem e semelhança de Jet Li

Final Fantasy: filme e jogo produzido pela mesma empresa

As mais recentes demonstrações da união ocorreram com a utilização de atores no game Driv3r, o terceiro da série Driver. Michael Madsen (Donnie Brasco), Ving Rhames (Missão Impossível), Mickey Rourke (Era Uma Vez no México) e Michelle Rodriguez (Velozes e Furiosos) emprestarão suas vozes para os personagens. Rise to Honor, da Sony, foi ainda mais longe. O modelo 3D do game foi feito à imagem e semelhança de Jet Li, famoso ator de filmes de artes marciais. Seus movimentos também foram transportados. Numa escala menor, a série Senhor dos Anéis, da Electronic Arts, também fez uso da imagem dos atores que participaram do filme.

Jogos licenciados

Quando o arcade começou a ganhar corpo, começaram a aparecer os jogos que nasceram em filmes. Um dos primeiros desse gênero foi Tron, baseado num dos primeiros filmes feitos por computador. Nesse mesmo ano, saía o ET e o Star Wars: Império Contra Ataca, para o Atari. Star Wars foi transportado em 1983. Depois, muitos jogos com base em filmes foram lançados mas muitos foram um fiasco. Uma das explicações é que muitas das softhouses eram inexperientes ou espertas e pensaram fazer dinheiro fácil usando o sucesso dos filmes. Desses games, o de maior sucesso foi 007 Contra GoldenEye. Desenvolvido pela Rare para o Nintendo 64, em 1997, explorava muito bem o enredo do filme além de a mecânica do jogo ser ótima. De certa forma, era superior ao título do cinema. Dos jogos mais recentes, a série Senhor dos Anéis merece um bom conceito.



007 Golden Eye para Nintendo 64: um dos primeiros bons jogos baseado em filme

O caminho de volta

Com o sucesso do mercado de games e do reconhecimentos dos personagens vindos desse mundo, em especial Mario, muitas produtoras de filmes quiseram

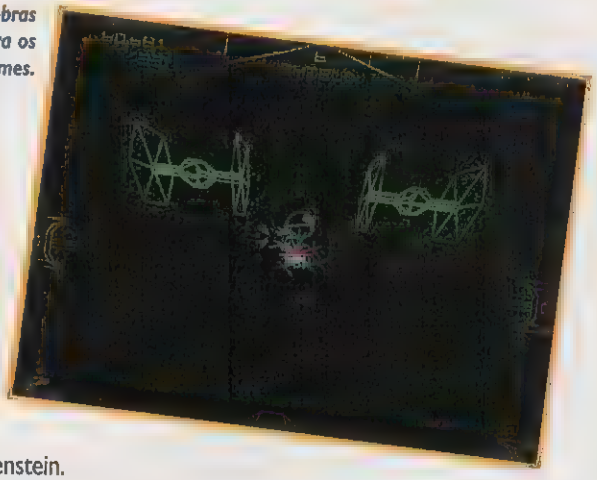
Matrix: presente em todas as mídias.

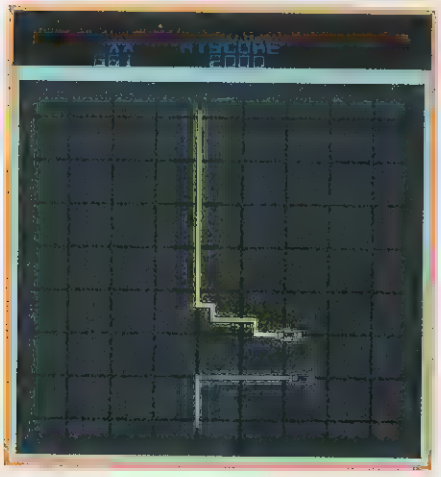
American McGee's Alice: conto clássico distorcido faz os produtores de Hollywood crescerem os olhos. É mais um game que vai virar filme.

Call of Duty: roteirista de Hollywood para enriquecer os diálogos.

transportá-los para grande tela. E foi um fiasco novamente. Mario Brothers, Wing Commander, Mortal Kombat e Street Fighter foram adaptados mal e porcamente. A situação começou a melhorar com Tomb Raider e Resident Evil. Foram feitos com uma produção mais requintada e atores famosos mas mesmo assim receberam um conceito apenas regular. Talvez o erro estivesse na ponte entre o mundo do videogame e a dos filmes. Desculpa que não cabe em Final Fantasy, feito pela divisão de filmes da Square. Produzido em computador, também teve pouco sucesso. A Square-Enix está na segunda tentativa: Final Fantasy VII Advent Children. Mas com verba e pretensão bem menores. Há uma lista enorme de filmes baseados em jogos que virão como Resident Evil Apocalypse, Onimusha, Devil May Cry, Silent Hill, Fatal Frame, Doom e Return to Castle Wolfenstein.

Star Wars: uma das obras mais transportadas para os videogames.





Tron: filme computadorizado é um dos primeiros a cruzar a linha filme-game

A integração total

Atualmente, a parceria entre as duas indústrias vai muito além de um simples licenciamento. Em Call of Duty, o enredo foi escrito pelo roteirista Michael Schiffer, de O Pacificador. Produções como Homem-Aranha e Enter the Matrix são executados em paralelo: filmes e games. Em Matrix, as mídias funcionam de forma complementar: internet, games, animação e filmes fazem parte de um universo só. Kaena vai ainda mais longe. O filme foi concebido em computação gráfica pela francesa Xilam e o mesmo "staff" está produzindo o game, junto com a Namco. Kill Bill, filme de Quentin Tarantino, será transportados aos consoles e terá o próprio Tarantino como consultor. American McGee, do sucesso Alice, está trabalhando em Oz, e deve dar um novo tempero para a história clássica. E já tem gente de olho na obra: Jerry Bruckheimer, produtor de Pearl Harbor e Armageddon, quer fazer uma trilogia nos cinemas e editar livros baseados em Oz de American McGee. O namoro entre Hollywood e o Vale do Silício parece que finalmente vai vingar.

GAMES PARA PALM

Você não pode ficar fora dessa!

GAME NEWS

Você vai experimentar games espetaculares que não devem em nada aos melhores consoles portáteis do mercado na palma da sua mão.

Por Marcelo Tavares

Os novos PAIM Zire e Zire 71, agora Made In Brazil, vão trazer para os nossos gamers a possilidade de experimentar muito mais do que ferramentas e utilitários na palma da sua mão, mas também games espetaculares que não devem em nada aos melhores consoles portáteis do mercado. Com preços sugeridos pela PAIM Brasil de R$1299,00 e R$399,00 respectivamente, os novos modelos da fabricante destas maravilhas da modernidade, oferecem além de tudo um ótimo custo benefício ao usuário gamemaníaco, lembrando que você tem uma câmera digital agregada ao Zire 71 e a facilidade total para organizar a sua vida em abos os modelos graças aos softwares disponíveis para o seu sistema operacional. Com a câmera embutida é só abrir, focalizar e clicar. O software Palm Photos organiza suas fotos favoritas para exibição.

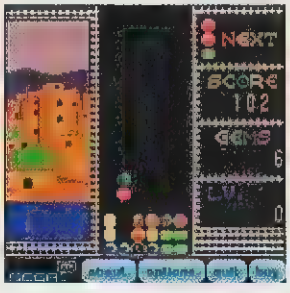
O RealOne Mobile Player transforma o computador de mão num player portátil de MP3, Você pode ainda assistir a trailers de filmes ou games favoritos com o Kinoma Player and Producer. A caminho da escola ou da ginástica, você poderá escutar livros falados, programas de rádio, jornais e revistas com o AudiblePlayer.

A nova tela colorida do Zire 71 possui alta resolução, e exibe imagens, gráficos e texto. Baterias recarregáveis oferecem longos períodos de diversão. E O processador ARM ultra-rápido lida com a maior parte das tarefas com uma eficácia surpreendente. Além disso, a memória de 16MB proporciona armazenamento suficiente para fotos digitais, jogos e aplicativos.

E o mais importante: os jogos. Veja a seguir alguns dos melhores games disponíveis para o seu PALM.

1 - Sonic
2 - Dr. Robotiniks Mean Bean Machine
3 - Shinobi
4 - Columns
5 - Shinning Force
6 - Crazy Olympics

O jogo Sonic the Hedgehog é mais um clássico da SEGA (vendido separadamente) que brilha na tela de alta resolução do seu Zire 71.



Marcelo Tavares é Administrador e responsável pela Mac Brasil, empresa especializada em Games responsável pela organização do Encontro de Gamemaníacos do RJ e produtora do Programa de Tv Gamenews, exibido na Net - Canal 36 toda quinta às 19h com reapresentação toda sexta às 14h. marcelo@macbrasil.com.br

Apoio

VIDEO & GAME CENTER
www.videogamecenter.com.br

NOVO CONSOLE DA NINTENDO TERÁ DUAS TELAS

No dia 21 de janeiro, a Nintendo anunciou detalhe de seu novo videogame portátil, antes tratado como o aparelho misterioso e revolucionário comentado pelo presidente Satoru Iwata em agosto de 2003. Trata-se do Nintendo DS, nome provisório, que formará o terceiro tripé do segmento console juntamente com o GameCube e o Gameboy Advance. A maior característica do DS é que ele é composto de duas telas, dispostas verticalmente, de 3 polegadas e é o significado da sigla, que quer dizer Dual Screen. Cada uma delas contará com um processador próprio, da empresa inglesa Arm, quer dizer, as duas telas têm capacidade para trabalhar de forma independente. Os processadores são da mesma linhagem do Gameboy Advance, o que abre especulações para uma eventual compatibilidade. Como exemplo, num RPG uma tela pode ser a principal e a outra pode mostrar o mapa e informações de menu. Há a possibilidade de o aparelho usar telas que emitem sons, como uma caixa acústica ou um fone de ouvido. A mídia será em memória, tipo cartucho, de até 1 gigabits, mais de 8 vezes a capacidade dos cartuchos de GBA. Também contará com com sistema de comunicação sem fio, tipo Bluetooth, que equipa computadores e celulares. A Nintendo deixa claro que o console não é o sucessor do GameCube nem do GBA, em desenvolvimento. A empresa também acredita que o DS não concorrerá com outro portátil de peso, o PSP da Sony. Eles seriam produtos com público-alvo diferentes, segundo a Big N. Um protótipo já está em funcionamento e a Nintendo pretende mostrar o aparelho na E3. Desenvolvedores japoneses já receberam kits de desenvolvimento. O lançamento está previsto para o final do ano.

Especificação

Preço: estimado em 20 mil ienes (550 reais);
MPU principal: ARM9;
MPU secundária: ARM7 (o mesmo do GBA);
Tela: dois visores coloridos de cristal líquido TFT com iluminação traseira;
Mídia: memória de semicondutores de até 1 gigabits.

Softhouses mostram interesse

Algumas das maiores desenvolvedoras de jogos fizeram comentários favoráveis ao novo console da Nintendo. A Namco disse que pretende lançar jogos para o DS mas ainda não iniciou os projetos. A Konami publicou que espera uma máquina com idéias novas. A Electronic Arts disse gostar da tecnologia do console mas ainda não decidiu se vai desenvolver jogos para ele.

NOVO XBOX SEM DISCO RÍGIDO?

Segundo o jornal americano San Jose Mercury News, o sucessor do Xbox poderá ser lançado no segundo semestre de 2005 e sem disco rígido, uma dos atrativos do atual Xbox. Os saves dos jogos seriam em cartões de memória flash, como o PlayStation. Ainda segundo o jornal, terá 3 processadores de 64 bits da IBM além das placas gráficas da ATi. Também não há garantias de que o novo Xbox rode os jogos do atual console da Microsoft. A empresa não se pronunciou sobre o assunto. Tanto a fabricante do Windows como a Sony devem mostrar mais detalhes de seus aparelhos em conferências de março (GDC) e de maio (E3). A cúpula da Microsoft sempre desejou que o novo console chegue antes do PlayStation 3 para tomar a dianteira no mercado.

CURTAS

• A Atari pretende mostrar na E3 a continuação do game Enter the Matrix.

• Kevin Bachus, que cuidou do marketing do Xbox, agora trabalha na Infinium Labs, fabricante do console Phantom.

• A softhouse Human Head Studios, de Dead Man's Hand, está trabalhando em jogos da próxima geração de consoles. Sera baseado na engine de Quake 3.

• Nos estúdios de Tokyo da Nintendo, 60 pessoas trabalham em dois títulos misteriosos. A equipe reúne ex-funcionários da Capcom, Konami, Namco, Square-Enix e Sega.

• A Capcom mostrou um demo jogável de Resident Evil 4 numa conferência em Las Vegas, no dia 28 de janeiro. O game é incrível.

• A Electronic Arts está trabalhando no game da Mulher-Gato, filme com a vilã de Batman interpretada por Halle Berry. O desenvolvimento está a cargo da Argonaut.

• Metroid Prime 2 é para GameCube, sai em 2004 e poderá ter modo multijogador.

• A Square-Enix está trabalhando no game ActRaiser para Gameboy Advance.

• A Atari pretende lançar 5 títulos de Dragon Ball em 2004. Dois deles seriam Dragon Ball Z3 e Dragon Ball Z Supersonic.

• A Sega está patrocinando o time japonês Urawa Reds.

Sony Urgente

PlayStation 3 só em 2006?

Devido ao cronograma da produção em massa do chip Cell, que só deverá começar no segundo semestre de 2005, fica a especulação de que o PlayStation 3 só seja lançado em 2006. O Cell é o processador mais cotado para equipar o console. O grupo Sony já investiu mais de 5,5 bilhões de reais em linhas de produção com tecnologia de 65nm, de ponta. O dinheiro será aplicado em fábricas da Sony, Toshiba e IBM.

Toshiba produz nova memória

Os chips de memória DRAM que poderão equipar o sucessor do PlayStation 2 já está sendo produzido para testes. Usa tecnologia Yellowstone da americana Rambus e possui 512 megabits e velocidade de 3,2GHz. Possui grande afinidade com o processador Cell, provável processador central do PlayStation 3.

EyeToy pode ser peça-chave do PlayStation 3

A minicâmera EyeToy mais moderna poderá acompanhar o sucessor do PlayStation 2. Uma nova tecnologia está em testes. Trata-se de um sensor mais apurado, que poderá captar movimentos complexos, feições e o movimento dos olhos. Existe também o boato de uma espécie de comunicador instantâneo, nos moldes do ICQ, usando o EyeToy. Seria o EyeToy: Comms, tendo o videochat como principal função. Especula-se que estas funções seriam tão importantes quanto os jogos no contexto do PlayStation 3.

Sony firma parceria com Fonix

A americana Fonix, especializada em reconhecimento de voz, firmou parceria para fornecer tecnologia para o PlayStation 2 e sucessores. A empresa também trabalha para o Xbox. Fontes especulam que o novo EyeToy venha com microfone embutido e a tecnologia da Fonix.

Mais memória para o PSP?

O PlayStation Portable (PSP), o console portátil da Sony, pode receber uma mudança no projeto. Depois de ouvir fabricantes, que reclamaram da pouco memória, 8 megabytes, a gigante japonesa pode aumentá-la para 32 megabytes. A própria Sony admite que a especificação original de 8 megas é o maior gargalo para o desenvolvimento dos jogos. Os projetistas do PSP estão estudando o assunto.

Nova tecnologia põe a cara do jogador nos games

A Sony fechou acordo com a inglesa Digimask que detém tecnologia de modelagem 3D a partir de duas fotos da face de uma pessoa. Com isso, o rosto do jogador pode aparecer nos games numa experiência iniciada por Tony Hawk's Underground mas sem precisar mandar uma foto para a empresa para depois baixar o modelo 3D. Um jogo com essa tecnologia já está em desenvolvimento e um demo pode aparecer na E3. O game promete ser lançado em julho.

Preço do PSP

O presidente da Sony européia, Chris Deering, afirmou que o preço do PSP poderá ser em torno de 240 libras esterlinas na Inglaterra, cerca de 450 dólares. O alto preço se justifica, segundo Deering, pela variedade de entretenimento digital que o portátil pode abraçar, o que diminui a entrada de royalties e, assim, seria necessário obter lucro com a venda do aparelho. O PSP está previsto para novembro deste ano.

Adesão ao PSP

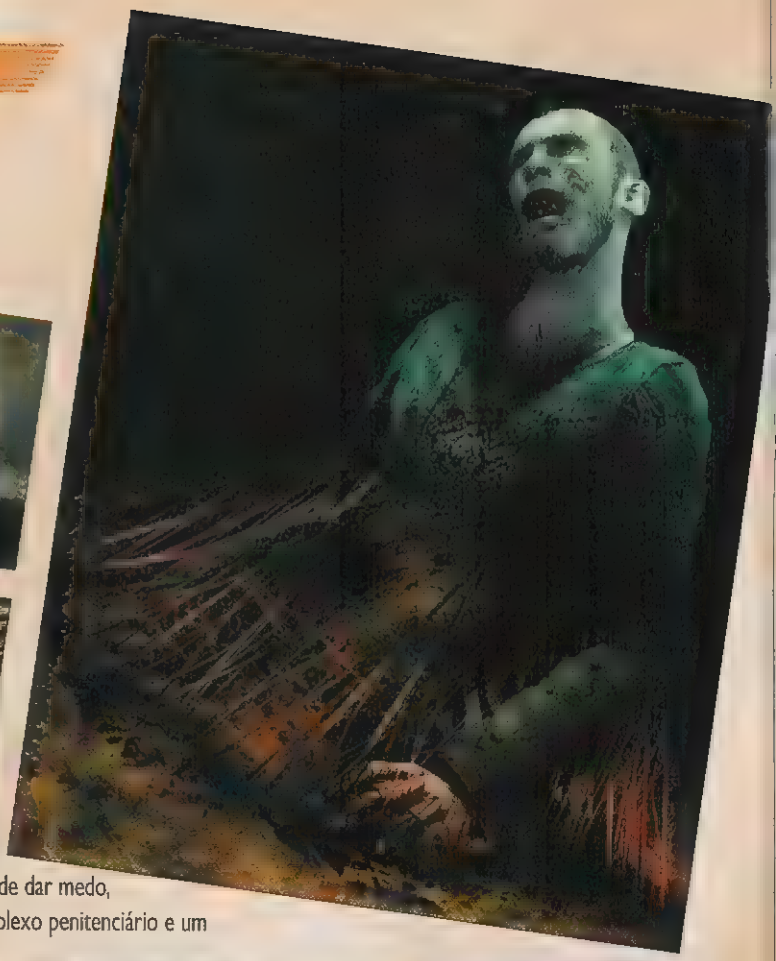
Várias softhouses estão se mexendo para lançar jogos para a inauguração do PSP. Muitos poderão ser vistos na E3, segundo os fabricantes. A Atari pretende ter 2 ou 3 jogos de cara. A Sony, Namco, Capcom, Konami e Koei também pretendem lançar jogos simultaneamente ao aparelho. A Sega aguarda o Tokyo Game Show para mostrar alguma coisa. A Sqaure-Enix ainda não decidiu se vai lançar alguma na época do lançamento. A Electronic Arts é a mais produtiva: quer sair com até 12 títulos nos primeiros meses de vida do PSP.

Sony em dificuldades na China e Itália

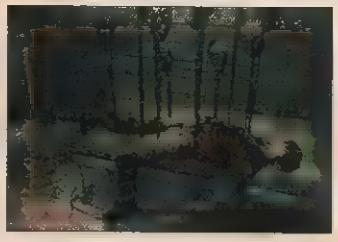
Em janeiro de 2004, a Sony iniciou suas atividades na promissora China mas está enfrentando uma concorrência desleal da pirataria. Além de o PlayStation 2 contrabandeados serem quase 20% mais barato, os jogos saem por quase 20 vezes menos que um original. Na Itália, a Sony está furiosa com uma decisão da Justiça permitindo o uso dos MOD chips. Segundo o juiz, impedir que os europeus não consigam jogar títulos de outras regiões e tampouco games caseiros é mesma coisa que a Fiat não permitir que não-europeus sejam impedidos de dirigir seus carros, um absurdo. Aguarda-se o desdobramento dessa decisão.

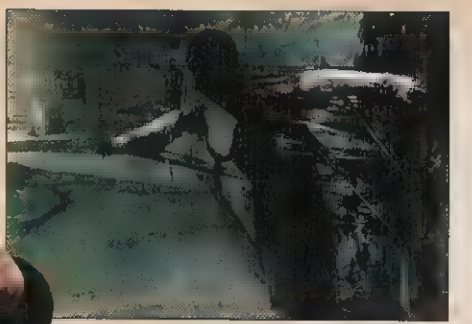
Silent Hill 4: The Room

KONAMI
Adventure
Setembro de 2004



Hora de encarar o horroroso mundo de Silent Hill novamente. É pra já. **Silent Hill 4** deve ser o último da série para o PlayStation 2. Uma eventual quinta versão só para o PlayStation 3 ou console que o valha. Para o Xbox, **Silent Hill 4** sai sem ter sido lançado o 3. Meio estranho a situação, não? Nessa versão mais recente o personagem principal é Henry Townshend. A vida dele corria tudo bem quando depois de um pesadelo ele se vê preso em seu próprio apartamento, localizado numa cidade vizinha a Silent Hill. As janelas não abrem, o telefone está mudo e a porta está trancada ▪ cadeados ▪ correntes. A única saída deste lugar é um misterioso portal onde se pode notar a presença de monstros, fantasmas e outras criaturas horripilantes. O jeito é enfrentar os enigmas do portal, que parecem levar a um mundo paralelo. Este episódio não tem ligação com os antecessores apesar de aparecerem algumas referências. Dentre os novos monstros há um espírito que atravessa paredes. Os locais de exploração, de dar medo, incluem floresta, complexo penitenciário e um hotel. Como reza a tradição Henry vai se deparar com misteriosos personagens ao longo de sua jornada. A equipe comandada pelo produtor Akira Yamaoka promete um enredo ainda mais sombrio que os outros jogos da série. Ele também disse que, ao contrário dos rumores, **Silent Hill 4** e **Metal Gear Solid 3** não usam o mesmo engine principal. Prepare seu estômago pois o horror vai começar.





Harry Potter and the Prisoner of Azkaban

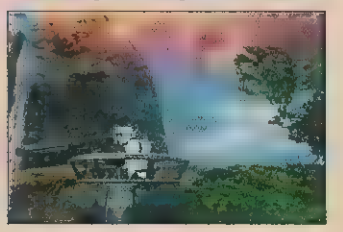
ELECTRONIC ARTS
Ação/Adventure
Maio de 2004

O bruxo mais querido da garotada vem com tudo. É baseado no terceiro livro de Harry Potter e conta os acontecimentos do terceiro ano de Harry na escola de magia de Hogwarts. A novidade aqui é que o jogador poderá controlar não só o protagonista mas também a seus amigos Ron Weasley e Hermione Granger. Eles precisaram juntar suas forças se quiserem superar os obstáculos e vencer o terrível Sirius Black, fugitivo da prisão Azkaban. Para isso farão uso de magias poderosas e de habilidades únicas. Além disso há uma série de objetivos secundários. É mais um game baseado no personagem de J. K. Rowlands cuja franchise acumula a venda de 20 milhões de cópias até agora.

Star Wars: Battlefront

LUCAS ARTS/PANDEMIC
Ação/tiro
Sem data definida

Star Wars já se aventurou em tudo quanto é gênero de games. Agora, resolveu entrar na dança de **Battlefield 1942** e partir para a guerra. Basta imaginar esse game, ou o **Socom: US NAVY SEALs** com os personagens e cenários de **Star Wars**. Sim, é um game basicamente para ser jogado em modo online. São dois cenários: a Guerra Civil Galáctica ou as Guerras Clônicas. Feito isso é hora de escolher para qual lado vai entrar (rebeldes ou imperiais para o primeiro cenário ou República ou Império para o segundo). Claro, Battlefront dispõe de uma gama enorme de veículos também incluindo os famosos AT-AT, X-Wings e Y-Wings. Show de bola.



Nano Breaker

KONAMI
Ação
Segundo trimestre de 2004

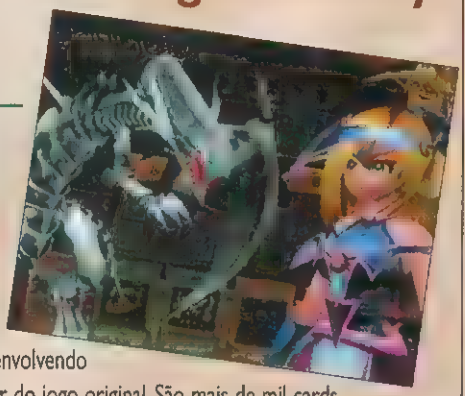
Nano Breaker é um game de ação 3D com combate de espadas e lembra jogos como **Shinobi** e **Chaos Legion**. Produzido por IGA, de **Castlevania: Lament of Innocence**, o presente game põe o jogador na pele de um ciborgue militar. Sua arma é uma espada de plasma que pode mudar de forma e realizar diversos tipos de ataques. Claro que não poderiam faltar combos num jogo desses e **Nano Breaker** está cheio dessas seqüências, com diversos níveis de dificuldade. Muito sangue vai jorrar nessa guerra pois os inimigos são máquinas movidas a plasma humano. Os modos de jogo incluem Story e Time Attack.

Conan

TDK/CAULDRON
Ação/adventure
Fevereiro de 2004

O personagem Conan, imortalizado no cinema por Arnold Schwarzenegger, vai fazer sua estréia nos videogames. Era até estranho que um personagem de tamanha magnitude (sem trocadilhos) não tivesse um game à altura. O enredo do jogo é totalmente novo. Conan sai para vingar de bandidos que exterminaram os habitantes de sua vila. Sua arma é a força bruta. Armado de armas brancas e um escudo, trucida quem aparecer pela frente. Acumulando experiência, ele ganha novas técnicas de combate, que podem ser aperfeiçoadas em até 3 níveis. São mais de 50 habilidades. Mas os músculos de Conan não abrirão todas as portas; às vezes, será necessário resolver alguns enigmas. O game ainda contará com modos multiplayer.

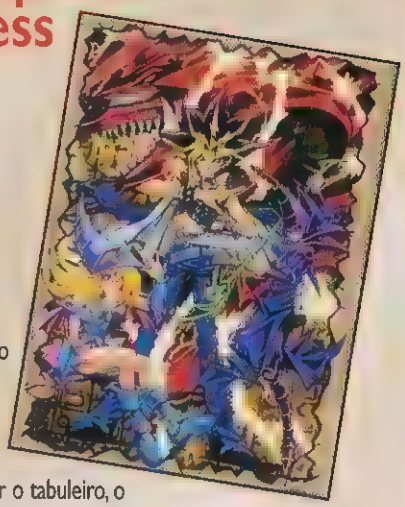
Yu-Gi-Oh: The King of Destiny



KONAMI
Tabuleiro
Sem data definida

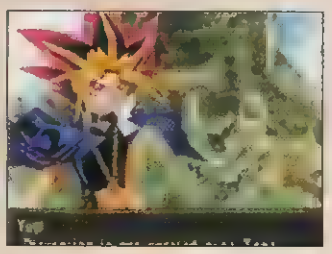
Para os fãs do jogo de cartas **Duel Mosnters** não poderia haver alegria maior. A Konami está desenvolvendo para o Xbox um simulador do jogo original. São mais de mil cards incluídos no título, que conta com imagens 3D das batalhas. Os duelos estão garantidos para os donos de Xbox. **Yu-Gi-Oh** é originário dos quadrinhos japoneses e seu desenho animado é exibido pelo canal a cabo Nickelodeon e pela emissora aberta Globo.

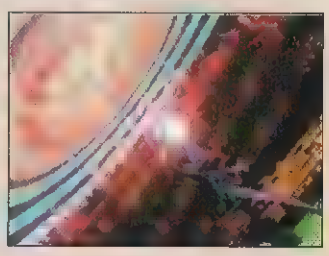
Yu-Gi-Oh: Capsule Monster Chess



KONAMI
Tabuleiro
Sem data definida

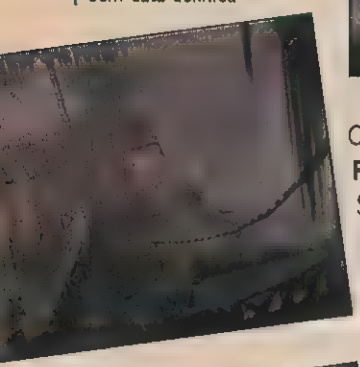
A turma de Yu-Gi-Oh tem presença também no PlayStation 2. Esta versão simula o **Capsule Monster Chess** que aparece no desenho original. É um xadrez com os monstros de **Duel Monsters**. Além de se divertir o tabuleiro, o jogador também poderá colecionar os monstros que aparecem. Nenhuma informação a mais foi liberada pela Konami sobre **Capsule Monster Chess**.

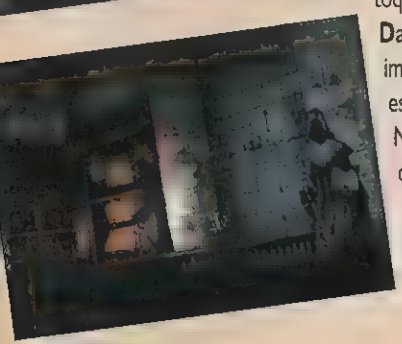




Plague of Darkness

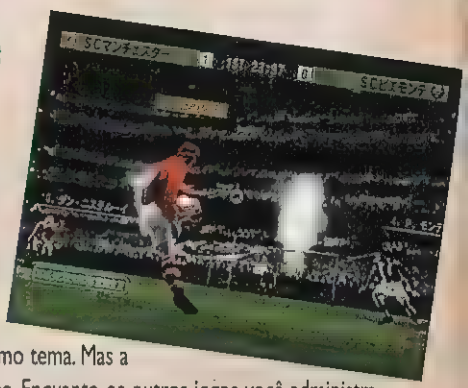
NAMCO
Ação/adventure
Sem data definida





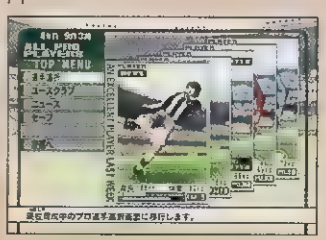
Com tanta gente tirando uma casquinha de **Resident Evil** - como a Sony com o seu Siren, a Tecmo com **Fatal Frame** e a Konami com **Silent Hill** -, a Namco também resolveu entrar na jogada. A visão da empresa para o gênero ação com toques de filmes e horror é **Plague of Darkness**. Mas na pressa de divulgar imagens do game, a Namco não esclareceu nenhuma informação do jogo. Não mencionou nenhuma palavra sobre o esquema de jogo. Mas, a julgar pelas fotos, parece ter começado muito bem. Clima sombrio para nenhum **Resident Evil** botar defeito.

Soccer Life

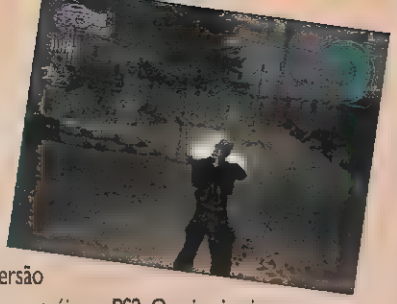


BANPRESTO/CAVIA
Simulação
Fevereiro de 2004

Vem aí mais um jogo de simulação que tem o futebol como tema. Mas a Banpresto resolveu mudar o foco. Enquanto os outros jogos você administra os clubes, em **Soccer Life** você vive um jogador de futebol. Primeiro tenta-se passar numa peneira de um time. Aí, com o passar do tempo, depois de muito treinamento e jogos, pode vir a chance para se profissionalizar. Além de muitas opções para controlar a vida futebolística, há também eventos no plano pessoal, como um casamento. A empresa conseguiu parcerias com entidades e conseguiu licença para usar alguns jogadores famosos como o capitão francês Zidane, do Real Madrid, e Nakata, meia do italiano Bologna e líder da seleção japonesa. Hora de mostrar seu lado boleiro.

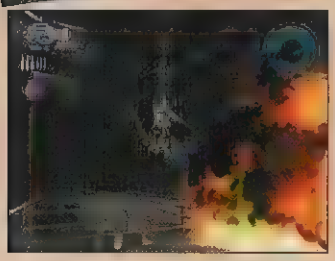


Ghost in the Shell: Stand Alone Complex



SONY/PRODUCTION I.G
Ação/tiro
Março de 2004

Baseado na videossérie de mesmo nome, a mais nova versão de Fantasma do Futuro faz sua estréia no PS2. O primeiro jogo baseado no desenho saiu para PSOne em 1997. Conta a história de Motoko Kusanagi, líder da Seção 9 de Segurança Pública que combate os crimes de alta tecnologia no Japão de 2030. Junto com Batou, seu braço direito, são os dois protagonistas de Stand Alone Complex. O game possui fases de adventure/exploração, ação/luta corporal e tiro. São vários tipos de armas para as mais diversas situações. Além disso, a dupla dispõe de ação com golpes de artes marciais. Como possuem corpos mecanizados, o estrago que causam não é pouca coisa. Devido a esses fatos, Motoko e Batou podem realizar ações sobre-humanas como usar a parede para escalar locais altos. Além disso há situações que a habilidade Hacking de Motoko se fará útil. O primeiro **Ghost in the Shell** teve uma crítica apenas mediana. Vamos ver se com Stand Alone Complex a série ocupa o mesmo patamar de cult alcançado pelo desenho.

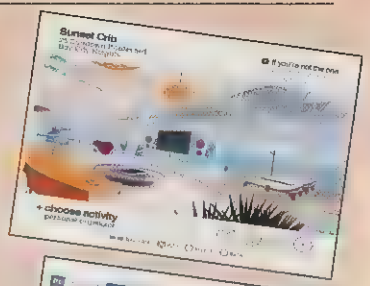


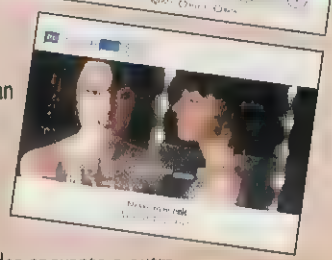
Air Force Delta Strike

KONAMI
Ação/Simulação
Já disponível

Pilotos, à postos. A Konami vem com mais um jogo da série **Air Force Delta**. A maior inovação da versão **Strike** é o modo de história que compreende um elenco de 26 personagens. Narra a guerra entre a EDAF (Earth Defence Alliance Force) e a OCC (Orbital Citizen Community), aquela manjada treta entre Terra e colônias espaciais. Como se vê, **Air Force Delta** terá até batalha espacial. Mas também tem muito de realidade: a maioria dos aviões são modelos que existem de verdade. São 130 aeronaves no total que incluem o Blackbird, um dos supersônicos mais velozes do mundo, moderno X-29A e o B-2, o bombardeiro invisível, a aeronave mais cara do mundo, que custa 2 bilhões de dólares.

Sing Star Pop

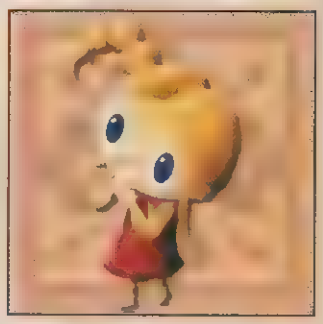




SONY
Outros
Março de 2004

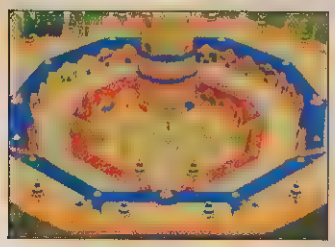
Em tempos de Fama, Pop Star e American Idol, reality shows que tentam garimpar estrelas do show biz, a Sony lança um karaokê para PS2. A série **Sing Star** conta com as versões Pop e Classics. A primeira conta com músicas da atualidades enquanto a outra vem com obras imortais. Em **Sing Star Pop** vem músicas como Complicated de Avril Lavigne, Beautiful Stranger de Madonna e Living La Vida Loca de Rocky Martin. Como todo software de karaokê, vem com sistema de pontuação e modos para múltiplos cantores. **Sing Star** também é compatível com a câmera EyeToy, assim você pode se ver dentro do "jogo". Hora de soltar a voz.

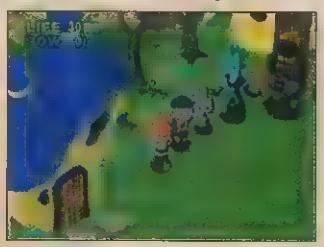
Homeland



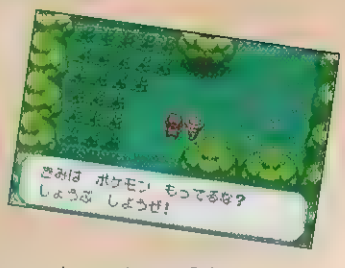
CHUN SOFT
RPG
Terceiro trimestre de 2004

A Chun Soft, que cuidava da programação da série Dragon Quest, está lançando um RPG que remete às origens do gênero. **Homeland** foi feito para os iniciantes em RPG. Os inimigos são mostrados no mapa e a batalha começa se o seu personagem tocar nos inimigos. Sem trocar de tela, aparecem os comandos de batalha. São opções clássicas de comandos como lutar, fugir, defender-se e usar magias. Mas uma opção chama atenção, que é o falar. Além disso ao dar as mãos para um companheiro, seu personagem poderá usar as habilidades dele. A Chun Soft está prometendo um RPG bem original, comemora 20 anos em grande estilo.

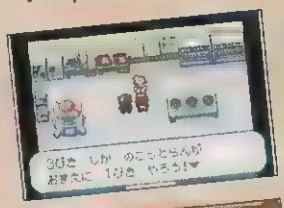




Pokémon Fire Red / Leaf Green



NINTENDO/GAME FREAKS
RPG
Já disponível



Este Pokémon nada mais é que o Pokémon original convertido para o GBA. Claro, vem com muitas melhorias como uma enciclopédia pokémon com mais recursos, um sistema de ajuda e trabalhos de câmera. Mas a maior novidade de **Fire Red / Leaf Green** é que o jogo vem acompanhado de um dispositivo para conexões sem fio. Assim não é necessário mais ficar colocando cabos entre os aparelhos. Há uma sala especial no game só para o modo multiplayer. Nele, os jogadores podem bater um papo e trocar pokémons. O jogo também permite conectar com **Pokémon Sapphire / Ruby** e também com o **Pokémon Colosseum** de Cube. O jogador também pode escolher entre um herói ou uma heroína.

Mega Man Anniversary Collection

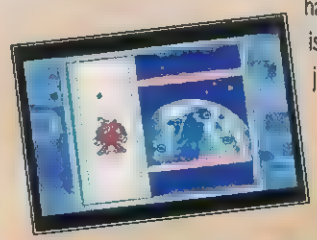
CAPCOM
Ação
Março de 2004

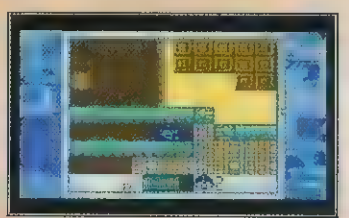
A Capcom prepara uma coleção de Mega Man para os donos de PS2 e Cube. Ainda em clima de comemoração, **Mega Man Anniversary Collection** reúne 10 títulos do mais famoso robô dos videogames. Estão no pacotão os Mega Man 1 a 6 de NES, a sétima versão lançada originalmente para o Super NES ■ a oitava realização, o primeiro do PlayStation. Além desses games, o disco inclui **Rockman Power Battle** e **Rockman Power Fighters**, ambos do arcade e com um estilo que lembra um jogo de luta. Esses dois títulos são inéditos em solo americano. Além disso virá com artes originais dos jogos e extras. Para o GameCube haverá uma entrevista com os produtores. A turma do Play2 será presenteada com o desenho animado do robô azul.

Mega Man Mania

CAPCOM
Ação
Março de 2004

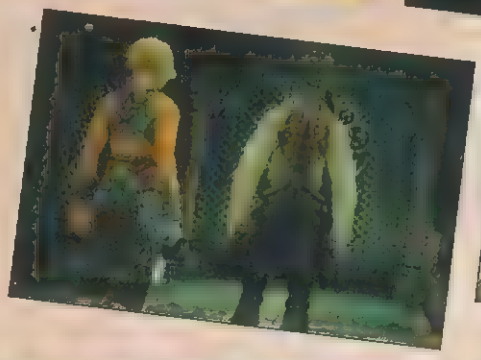
O Gameboy Advance também vai ganhar uma coletânia de Mega Man. Trata-se de **Mega Man Mania** que incluirá as cinco aparições do robô no Game Boy: **Mega Man** a **Mega Man V**, jogos da década de 90. Além de poder jogar no modo original, em preto e branco, haverá uma opção de Arrange, colorido. Fora isso há um tópico chamado Museum, onde o jogador poderá ver artes originais do mundo de Mega Man, como ilustrações de personagens e cenários. O aniversário de um dos principais personagens da Capcom está rendendo muitos frutos.



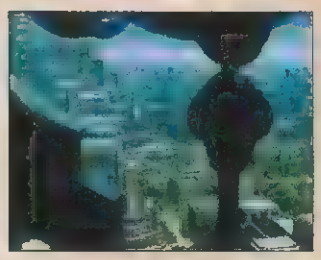


Final Fantasy XII

SQUARE-ENIX
RPG
Meados de 2004



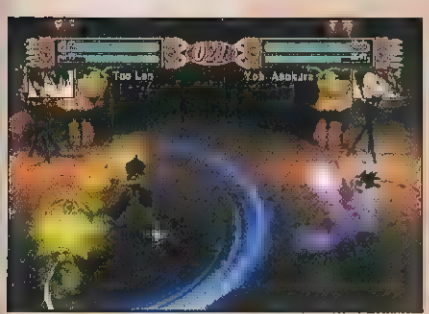
Novas informações do blockbuster da Square-Enix: **Final Fantasy XII** parece fazer uso do sistema de habilidades, usado, por exemplo, em **Final Fantasy V e VI**. Dentre os golpes confirmados estão a Thousand Needles, Multiple Attack, Coin Toss, Anti, Wind 2 e Water 2. Também foi apresentado dois novos personagens, totalizando quatro. A Vaan e Ashe, se juntam Balflear, piloto de uma nave, e Fran, da raça Viera, com orelhas que lembram um coelho. O primeiro parece um ótimo atirador enquanto a segunda lida com armas de qualquer espécie. Até o momento, **Final Fantasy XII** conta com mais de 100 inimigos e inúmeros personagens. Terá muitas missões alternativas e mapas já conquistados podem ter novos elementos mais tarde. O maior mistério continua sendo o sistema de batalhas: é quase certo que os combates ocorrerão no mesmo cenário do mapa "normal". Na parte de estatísticas pode se notar três bolinhas. O que eles significam? Só a Square-Enix sabe.

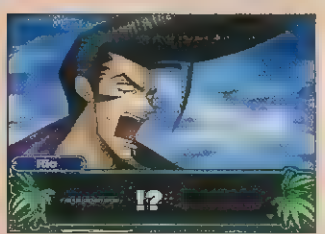


Shaman King

KONAMI
RPG/Ação
Terceiro trimestre de 2004

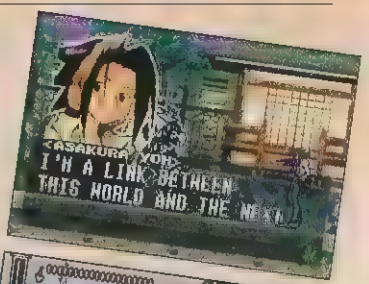
Sucesso no Fox Kids e na Globo, os guerreiros de Shaman King vão invadir a tela dos donos de PlayStation 2. O esquema do jogo é, por enquanto, meio samba do crioulo doido. Em primeiro lugar há as partes de Adventure onde você, na pele do protagonista Yoh Asakura, deverá conversar e obter informações e itens. Depois vem uma parte de tabuleiro, e o jogador deverá mexer as peças e encontrar os inimigos. Use a opção de atacar e a batalha começa. Feito isso entra a parte de luta, onde o couro come. Os ajustes do game ainda não estão bons e deixam a desejar. Mas a Konami, que não é boba nem nada, vai melhorar os controles desse sucesso dos quadrinhos.

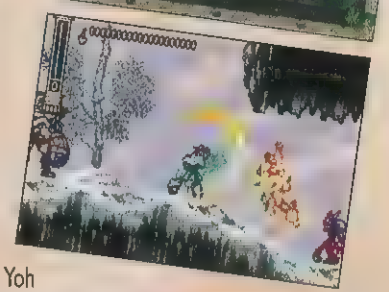




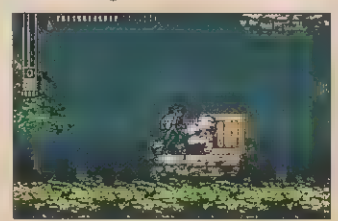
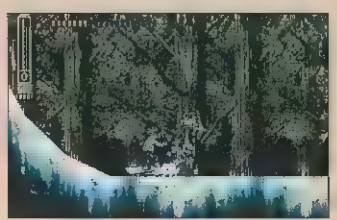
Shaman King

KONAMI
Ação
Terceiro trimestre de 2004





Os pessoal de Shaman King, originários dos quadrinhos e publicado semanalmente na revista japonesa Shonen Jump, também vai dar as caras do Gameboy Advance. Nesta versão, a turma de Yoh Asakura e seus espíritos encamparão uma aventura em plataforma com visão lateral, tradicional estilo de jogos de ação. Haverá muitas armadilhas esperando por nossos heróis. Cada personagem, por conta da habilidade de seus espíritos, possuem características e habilidades diferentes. É, os caras de Shaman King estão com tudo.

Fight Club

VIVENDI/FOX/GENUINE

Ação/luta

Fins de 2004

O ótimo e violento filme Clube da Luta vai ganhar uma versão nos videogames. Conta a história de Jack e Tyler (interpretados no cinema por Edward Norton e Brad Pitt) que, juntos, formam um, eh, clube da luta. É um lugar onde marmanjos podem se esbofetear a vontade e esquecer suas frustrações. Pelo jeito, o jogo vai herdar o sangue e a estética grotesca do filme: classificação do game será "M" nos EUA, o que quer dizer só maiores de 18 anos poderão comprá-lo. Mas não só de lutas vai viver **Fight Club**. Terá cenas que aproveitarão a história doente desse novo cult. Assim seja.

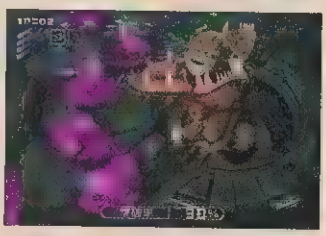
Neo Contra

KONAMI

Tiro

Sem data definida

Uma das mais tradicionais séries da Konami vai arrebentar com tudo no PS2. **Neo Contra** traz Bill Rizer detonando tudo e a todos. Mais uma vez ele vai salvar a Terra dos terríveis alienígenas que insistem em tomar o planeta. São ambientes 3D bem detalhados com muitos inimigos e chefes gigantescos (e grotescos). Para encarar essa legião espacial do mal, Bill conta com impressionantes armas de fogo como tiros que espalham e lança-chamas. Quanto melhor a sua mira maior serão os multiplicadores de pontos. Saindo um pouco da tradição, há um outro personagem e é um samurai. Contra com espadas? Essa é nova.

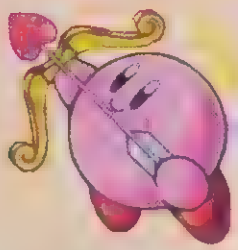


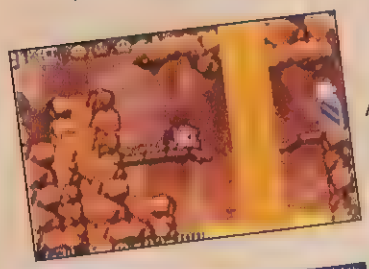
Kirby Star: Great Labyrinth of the Mirror

NINTENDO

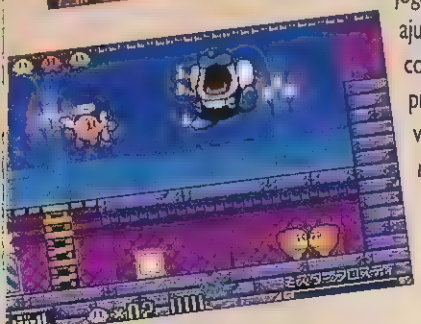
Ação

Março de 2004





A bolinha rosa da Nintendo tem uma nova aventura nos Gameboy Advance. Desta vez o jogador terá de controlar até 4 kirbys. Eles entram em contato via celular e o jogador pode "evocar" outro kirby para ajudar. Duas novas transformações está confirmadas: anjo e OVNI. Com a primeira transformação, Kirby pode voar e atirar flechas; a segunda metamorfose ainda é um mistério. **Kirby Star: Great Labyrinth of the Mirror** permite partidas multiplayers de até 4 jogadores. O bichinho guloso da Nintendo está atirando para todos os lados.



Hitman: Contract

EIDOS/IO INTERACTIVE

Ação

Segundo trimestre de 2004

Vem aí a terceira jogo da série **Hitman**. Como sempre a ação será o ponto forte do game, que contará com missões cheias de suspense para que o jogador consiga realizar os objetivos com eficiência. Um novo engine gráfico foi desenvolvido e, assim, os gráficos ganham mais detalhes e, conseqüentemente, maior realismo. Inclui-se em **Hitman: Contracts** um novo sistema de controle e uma aprendizagem mais gradual para que os iniciantes possam pegar a manha do game com mais calma. Os fabricantes prometem uma história bem tensa e episódios mais perturbadores que os antecessores. Não é mole não.

FEVEREIRO

PlayStation 2

Alias
AMF Bowling 2004
Bad Boys II
Black 9
Bulletproof Monk
Extreme Force: Grant City Anti-Crime
Fallout: Brotherhood of Steel
Firefighter F.D.18th
Four Horsemen of the Apocalypse
Gradius V
Lobo
Onimusha Blade Warriors
Seven Samurai 20XX
Star Ocean: Till the End of Time
Starcraft: Ghost
The Fast and the Furious
Lord of the Rings: The Treason of Isengard
The Suffering
Splinter Cell: Pandora Tomorrow
Wrath Unleashed
X-Files: Resist or Serve

GameCube

Bad Boys II
Bulletproof Monk
Extreme Force: Grant City Anti-Crime
Final Fantasy: Crystal Chronicles
Four Horsemen of the Apocalypse
Pitfall Harry
Starcraft: Ghost
The Suffering

GameBoyAdvance

Static Shock
Metroid: Zero Mission
Yu-Gi-Oh! World Championship Tournament 2004
Pitfall Harry
Mega Man Battle Chip Challenge
Shining Soul II

Xbox

Alias
Andy McNab: Team SAS
Armada 2: Star Command
Arx Fatalis
Bad Boys II
Black 9
Breakdown
Bulletproof Monk
Extreme Force: Grant City Anti-Crime
Fallout: Brotherhood of Steel
Four Horsemen of the Apocalypse
Lobo
NARC
Ninja Gaiden
Operation Flashpoint: Cold War Crisis
Pitfall Harry
Sitting Ducks
Starcraft: Ghost
The Fast and the Furious
Lord of the Rings: The Treason of Isengard
The Suffering
Unreal II: The Awakening
Wrath Unleashed
XB

N-Gage

Marcel Desailly Pro Soccer

PC

Alias
Bad Boys II
Black 9
Bulletproof Monk
Delta Force: Black Hawk Down: Team Sabre
Duke Nukem: Forever
EverQuest II
Far Cry
Four Horsemen of the Apocalypse
Joint Operations
Men of Valor: Vietnam
Painkiller
Power Rangers Ninja Storm
Sitting Ducks
SpellForce
The Crystal Key II: The Far Realm
The Sims 2
Train Simulator 2
Ultima X: Odyssey

MARÇO

PlayStation 2

All-Star Baseball 2005
Backyard Baseball
Crushed Baseball 2004
Cy Girls
Daredevil
Drakengard
Driver 3
ESPN Major League Baseball
Fight Night 2004
Final Fantasy XI
Firefighter F.D.18
Funkmaster Flex: Digital Hitz Factory
Ghostmaster
IHRA Drag Racing 3
Lifeline
Micro Mayhem
MLB 2005
MTX: Mototrax featuring Travis Pastrana
MVP Baseball 2004
Naval Ops: Warship Gunner
Onimusha Blade Warriors
PBA Bowling 2004
Resident Evil: Outbreak
Ribbit King
Samurai Jack: The Shadow of Aku
Saturday Night Speedway
Scooby-Doo: Mystery Mayhem
Sengoku Musou
Seven Samurai 20xx
Strike Force Bowling
Suffering
Tom Clancy's Rainbow Six 3
Splinter Cell: Pandora Tomorrow
Trivial Pursuit: Unhinged
UFC: Sudden Impact
War Chess
World's Scariest Police Chases 2
X-Files: Resist or Serve

GameCube

Barbarian
Harvest Moon: A Wonderful Life
Metal Gear Solid: Twin Snakes
Micro Mayhem
Mission Impossible: Operation Surma
MTX: Mototrax featuring Travis Pastrana
MVP Baseball 2004
Phantasy Star Online III C.a.r.d. Revolution
Pokemon Colosseum
Ribbit King
Road Trip: Arcade Edition
Samurai Jack: The Shadow of Aru
Scooby-Doo: Mystery Mayhem
Splinter Cell: Pandora Tomorrow
World Championship Pool 2004

GameBoyAdvance

A Sound of Thunder
Barbarian
CT Special Forces 3: Bioterror
CT Special Forces: Back To Hell
Disney's Aladdin
Disney's Magical Quest 3
Double Dragon Advance
Dragon Ball Z: Taiketsu
Ice Nine
Jet Grind Radio
Kirby: The Mirror Conundrum
Max Payne
Mega Man Battle Chip Challenge
Robocop: The Future of Law Enforcement
Sabre Wulf
Scooby-Doo 2: Monsters Unleashed
Sitting Ducks
Sword of Mana
Tak and the Power of Juju
Splinter Cell: Pandora Tomorrow
Wade Hixton's Counter Punch
Yu Yu Hakusho: Spirit Detective

Xbox

All-Star Baseball 2005
Apocalyptica
Barbarian
Black 9
Breakdown
Bruce Lee 2
Colin McRae Rally 04
Daredevil
Dead or Alive Online
Dead or Alive Ultimate
Deadman's Hand
Dinosaur Hunting
Driver 3
DroneZ
ESPN Major League Baseball
Falcone: Into the Maelstrom
Fight Night 2004
Full Spectrum Warrior
Funkmaster Flex: Digital Hitz Factory
Future Tactics: Uprising
Ghostmaster
Hardcore 4X4
Headhunter: Redemption
Lord of the Rings: Treason of Isengard
Micro Mayhem
MTX: Mototrax featuring Travis Pastrana
MVP Baseball 2004
Pure Pinball
Rallisport Challenge 2
Samurai Jack: The Shadow of Aku
Scooby-Doo: Mystery Mayhem
Sitting Ducks
Steel Battalion: Line of Contact
Suffering
Team S.A.S.
Tenchu: Return from Darkness
Splinter Cell: Pandora Tomorrow
Trivial Pursuit: Unhinged
World's Scariest Police Chases 2
X-Files: Resist Or Serve
Yu-gi-oh

PC

Against Rome
Alias
Apocalyptica
Black9
BlowOut: Military Fighting Unit
Breed
City of Heroes
Counter-Strike: Condition Zero
CSI: Dark Motives
Day of the Mutants
EverQuest II
Far Cry
FireStarter
Gangland
Hannibal
Jagged Alliance 2: Wildfire
Joint Operations
Judge Dredd: Dredd Versus Death
Mace Griffin Bounty Hunter
Northland
Painkiller
Perimeter
SuperPower 2
Syberia II
Thief: Deadly Shadows
Splinter Cell: Pandora Tomorrow
Trivial Pursuit Unhinged
Unreal Tournament 2004
War Times
Yager
Yu-Gi-Oh! Power of Chaos: Kaiba the Revenge

ELET

A MAIOR LOJA DO BRASIL

O melhor preço e a maior garantia!

ROMÍL

PROMOÇÃO
Desbloqueio de PS2 e XBox feito na hora com os melhores chips.
Total Garantia!

Compramos video games

Destravamento de PS2 feito na hora, orçamento grátis!

Conserto - venda e troca de videogames. Vendemos também via SEDEX

PROMOÇÃO:

- ✔ Fita Zelda Majora Mask c/ nova expansão por R$ 99,00
- ✔ Jogos de PS2, XBox e GameCube novos à partir de R$ 99,00
- ✔ Memory Card de PS 2 Original por R$ 67,50!

- ✔ Controle de PS2 Original na caixa por R$ 89,50
- ✔ Fitas de Advance à partir de R$ 89,50
- ✔ Fitas de GameBoy Color a partir de R$ 49,00
- ✔ Devil May Cry 2 por R$ 139,00
- ✔ Jogos Originais, Semi-novos de PS1, Dreamcast, Sega Saturn, Neo Geo, Sega CD e 3DO à partir de R$ 8,50

Liquidação de Carnaval

Rua Santa Efigênia, 348 - 1° andar - loja 12 - CEP 01207-001 Centro - SP
Horário de func. seg. a sex. 08:30 às 18:00 sáb. 08:30 às 17:00
Fone/Fax: 221-1740 - 3362-2306 - 3362-2308 3337-5557 - 3362-2309

Por Marjorie Bros

O pessoal que estava sentido a falta de um jogo tipo **Mario Sunshine**, agora podem tirar a barriga da miséria com **I-Ninja**. Desenvolvido pela Argonaut, responsável por jogos como **Bionicle**, **Croc**, **Harry Potter e a Câmara Secreta**, esse novo game de ação traz toda a diversão dos jogos 3D de plataforma. O personagem principal, é claro, é um ninja. Bem no estilo Super Deformer, cabeçudo e baixinho, ele possui habilidades para muito marmanjo ficar com inveja. Com a espada, ele fatia quem aparecer pela frente. E as famosas estrelas letais, os shurikens, também fazem parte de seu repertório. Além disso, ele pode andar pelas paredes e usar uma corrente para usá-las como o Tarzan. Em determinados locais baixa um espírito de Sonic em nosso herói: ele corre por plataformas com altos e baixos, cheios de curvas. Aliás, o ninja usa a corrente para fazer a curva. Em outros momentos, nosso herói tem que conduzir uma bola até a saída. Essa bola são partes de um robô gigante. Nele, o ninja se sente o próprio Power Ranger em seus Zords. Ele aumenta seus poderes ao vencer os inimigos e também ao conseguir itens que, ao acumular uma certa quantidade, permite passar de faixa (a última é a preta). Então, é hora de pegar no controle e se tornar um mestre da arte ninja.

I-Ninja

Namco/Argonaut
Ação
1 jogador

8.8

Controle 10

Os comandos respodem de forma rápida e precisa, como tem que ser num jogo de ação.

Diversão 9.0

Mistura elementos de vários jogos como Super Mario Sunshine e Sonic Adventure. E ainda tem lutas de espadas.

Gráfico 8.0

Possui cores e visuais condizentes com o estilo cômico do game. A taxa de frames é muito boa.

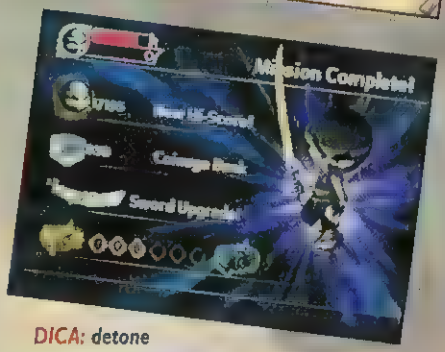
Som 8.0

A trilha sonora possui altos e baixos. Em algumas situações, criam efeitos interessantes.

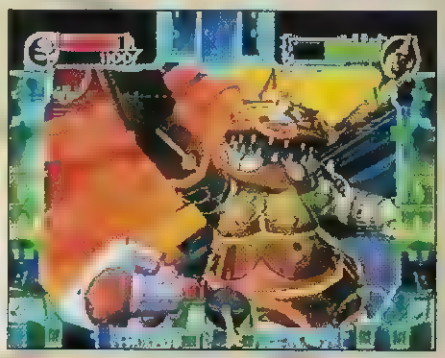
Ninja? - *Por Baby Betinho*

Odeio esses personagens baixinhos e cabeçudos. Jogo de ninja tem que ter violência como Tenchu e Ninja Gaiden. Esses sim, são ninjas de verdade.

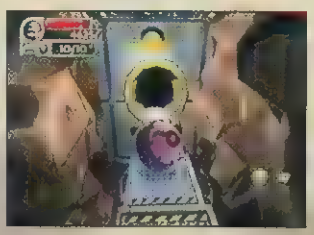
DICA: nas fases em que 5 inimigos aparecem perfilados, acerte ■ do meio para livrar-se de todos eles ■ fazer um strike.



DICA: detone uma certa quantidade de inimigos para ganhar uma espada melhor.



DICA: na luta de robôs, esquive-se e realize um combo com jab esquedo, direto direito e um upper esquerdo. Se tiver laser, use-o.



DICA: depois de ganhar faixas mais graduadas, torne a realizar as fases anteriores. Elas vem acrescidas de novos desafios como pegar moedas vermelhas, matar todos os inimigos ou fazê-las em um determinado tempo.

DICA: tem certos personagens que oferecem desafios. É mais treinamento para melhorar a faixa.

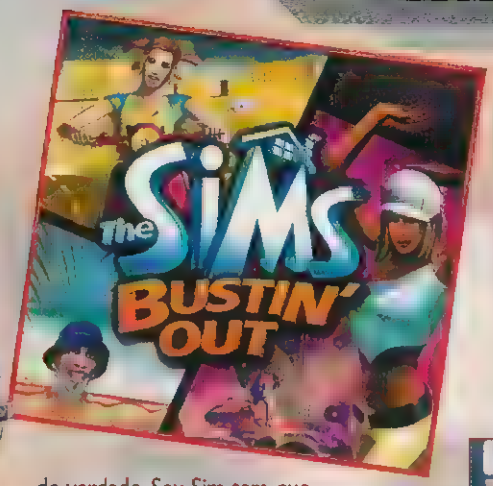
DICA: pode-se correr por essas paredes. Nelas, também se pode realizar um salto trialgular.

DICA: matando inimigos bem rapidamente faz aumentar os multiplicador. Nos canos, dê um salto e retorne para ganhar um x2 fácil.

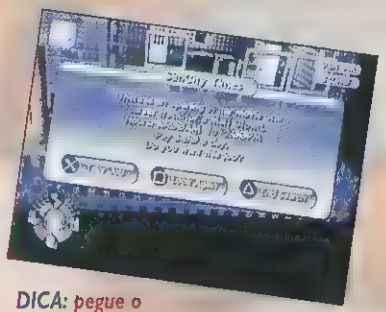
DICA: use Uppercut (espada forte + pulo) para inimigos que ficam na defensiva. Depois mande ver um combo aéreo.

Por Marjorie Bros

Uhu! Meu jogo preferido de PC foi convertido para os consoles. Claro que o esquema de jogo não pôde ser mantido e o pessoal da Electronics Arts e Maxis resolveram dar uma adaptada. A liberdade foi cortada mas a diversão continua. Para quem não sabe, **The Sims** é como um simulador da vida real. Você cria um personagem (chamado genericamente de Sim) e faz ele viver como gente de verdade. Seu Sim tem que comer, dormir, tomar banho, se relacionar com outras pessoas e trabalhar como qualquer mortal. Com a grana adquirida é hora de saciar a fome de consumo. Compre o que tiver vontade: carros, móveis e todo tipo de bugiganga para sua casa. Em **Bustin' Out** a liberdade foi substituída por missões. O game indica uma série de tarefas a serem cumpridas e assim, avançar no game. Claro, tem o modo para curtir a vida do Sim bem tranqüilo, inclusive no modo online. Mas o modo de missão (Bustin' Out) não deixa a desejar no quesito diversão. Até criei uma Sim que é a minha imagem. Esse Wil Wright, o criador do game e do clássico **Sim City**, é um gênio. Nesses tempos de reality shows, **The Sims** vem bem a calhar.

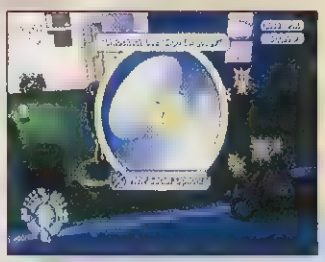


DICA: verifique seu status para se está tudo OK. Não vá trabalhar sem estar bem: coma, durma, tome banho e deixe os parâmetros pelo menos em 50%.



DICA: pegue o jornal e procure por empregos.

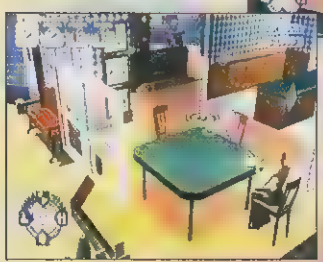
DICA: livros fazem aumentar suas habilidades: no começo há livros de culinária e de mecânica.



DICA: conquistando os objetivos ganha-se novas opções de locais e de ações.

DICA: converse com as pessoas para obter empatia e liberar novas ações sociais como contar fofocas.

DICA: para o tempo e defina todos as tarefas que quer fazer. Mas tem opções que são abertas só depois de uma determinada ação.



DICA: as vezes uma situação exige uma ação imediata. Cancele tudo que estiver fazendo e resolva o problema, como por exemplo atender ao telefone ou à porta.

DICA: realize corretamente seu trabalho e ganhará promoções para melhorar de vida.

The Sims: Bustin' Out

EA/Maxis
Simulação - Online
2 jogadores

9.0

Controle 9.0
Foi bem adaptado para os controles. Todas aquelas inúmeras funções estão presentes.

Diversão 10
Totalmente viciante. Depois que pega a manha é difícil largar o controle.

Gráfico 8.0
Visual é simples. Talvez seja proposital para que os jogadores saibam com o que interagir.

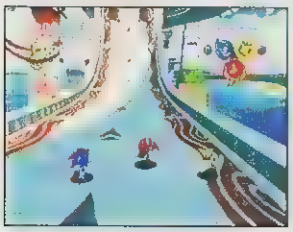
Som 9.0
A trilha sonora e os efeitos sonoros são bem feitos e engraçados. Como convém ao estilo leve de The Sims.

Sem sentido - *Por Baby Betinho*
Afinal qual é o objetivo do game? Não gosto de fazer as coisas sem propósito. Da vida real eu já tenho a minha e está mais que bom.

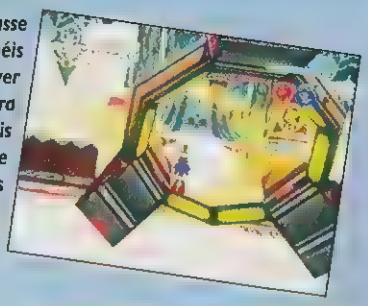
Por Marjorie Bros

SONIC HEROES™

Finalmente um jogo original - o último foi **Sonic Adventure 2** para Dreamcast - com a galera de Sonic, o ouriço terrestre mais famoso do mundo. A novidade agora é que os jogadores controlam um trio. São 4 times no total: time Sonic, formado pelo próprio, Tails e Knuckles; time Rose, com Cream e Big completando o grupo; time Dark, com Shadow, Rouge e Omega; e o time Chaotix, com Espio, Vector e Charmie. Os times possuem sempre uma mesmo esquema: um deles cuida da formação tipo velocidade (Sonic, por exemplo), outro, da formação de força (Knuckles) e o terceiro, do vôo (Tails). Usando o velocista, o jogador pode subir rampas e loopings, enquanto o dono da força destrói obstáculos e o voador pode levar o grupo a locais altos e distantes. Com isso, as fases podem ser completadas de várias maneiras. Cada time também tem um especial que varre a tela, detonando todos os inimigos. Os malvadões são o eterno Dr. Eggman e um robô misterioso. Cada time possui objetivos e dificuldades diferentes. Com o time Chaotix, há missões variadas. As fases são supercoloridas com aquele gráfico tradicional do mundo Sonic. As pistas estão muito bem desenhadas, com elementos imprevisíveis. **Sonic Heroes** é mais uma aventura do herói mais veloz dos videogames.

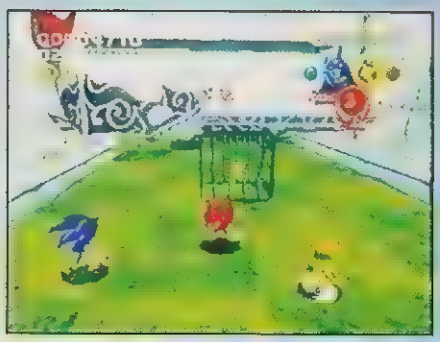


DICA: escolha Knuckles quando tiver três fileiras de anéis para pegá-las mais facilmente.



DICA: passe por esses anéis quando estiver voando para ganhar mais impulso e voar mais alto.

DICA: aperte o pulo quando estiver flutuando para entrar na formação triângulo e subir com o vento.



DICA: estoure essas jaulas e pegue a chave. Existem três delas em cada fase.

DICA: passe por esses anéis com os três personagens para ganhar uma pontuação melhor e maior.

DICA: para destruir a máquina voadora de Eggman faça assim: espere ela descer e use seu personagem forte para bater nela muitas vezes.

DICA: acenda as três estrelas no pula-pula para ganhar mais alguns anéis.

DICA: use Knuckles para destruir tudo o que for de pedra e ferro.

Sonic Heroes

Sega/Sonic Team
Ação
2 jogadores

8.8

Controle 9.0

O modo de trocar de personagem durante a fase está bem bacana e os comandos são fáceis de serem executados.

Diversão 9.0

O desafio é garantido durante o jogo inteiro o que dá mais vontade de jogar até o final.

Gráfico 9.0

Os cenários ficaram bem coloridos e bonitos e os personagens ficaram bem legais e muito bem modelados.

Som 8.0

O som do jogo é bastante empolgante. A parte negativa fica para a dublagem dos personagens.

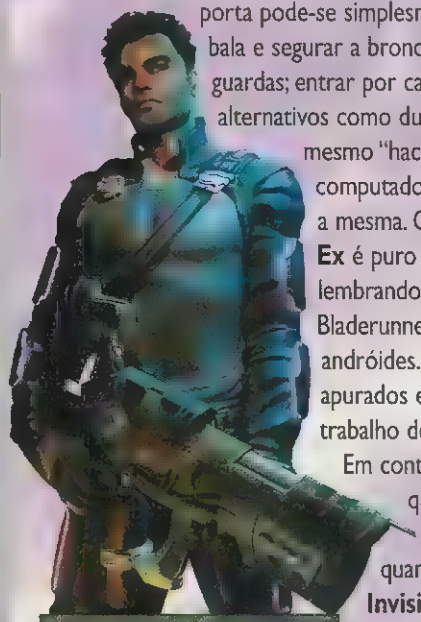
Mais do mesmo - *Por B. Betinho*

Esse colorido e estilização do mundo de Sonic me dá dor de cabeça. É sempre a mesma coisa. E o jogo não é lá tão diferente de Sonic Adventure.

Deus Ex Invisible War

Por Bill Games

Continuação do sucesso de **PC Deus Ex**. A primeira vista, **Invisible War** parece um game de tiro em primeira pessoa. Jogando a fundo percebe-se que há elementos genuínos de RPG. Primeiro, o personagem Alex D pode modificar seu corpo e incorporar várias habilidades. A sua arma, agora, passou a ter só um tipo de munição, universal, que se adapta a todos os armamentos. Quer dizer, o seu personagem evolui. Depois, como em **Way of the Samurai**, há vários caminhos a seguir, não existindo, necessariamente, o certo e o errado. Você deverá trabalhar para as facções, até mais de uma, para se sustentar. Todas as missões podem ser feitas de várias formas. por exemplo, para entrar numa porta pode-se simplesmente mandar bala e segurar a bronca com os guardas; entrar por caminhos alternativos como dutos de ar; ou mesmo "hackeando" o computador e destravando a mesma. O clima de **Deus Ex** é puro cyberpunk, lembrando os ares de Bladerunner, o caçador de andróides. Os gráficos são apurados e com um trabalho de luz excelente. Em contrapartida há queda de frames de vez em quando. **Deus Ex: Invisible War** é um game original e brilhante.



Deus Ex: Invisible War

Eidos/InteractiveIonStorm
Tiro em 1ª pessoa
1 jogador

9.0

Controle 9.0

Mesmo no controle do Xbox, os comandos complicados do PC foram incluídos com sucesso.

Diversão 9.0

A tomada de decisão fica por conta do jogador e há várias maneiras de realizar uma missão.

Gráfico 9.0

Os personagens estão bem montados com um trabalho de luz fantástico nos cenários. A taxa de frames cai de vez em quando.

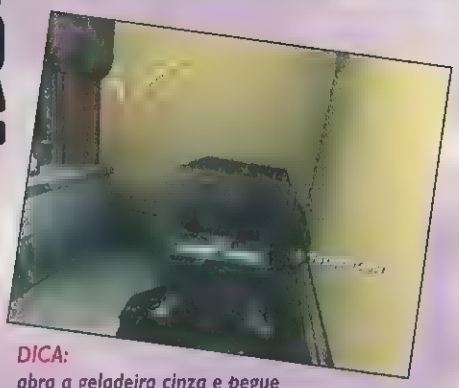
Som 9.0

A trilha sonora segura o clima um tanto sombrio do game. Estilão New Age.

Batendo de frente - *Por B. Betinho*

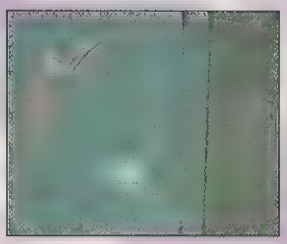
Em algumas partes o game poderia ter mais ação. Esse negócio de ludibriar os inimigos não está com nada.

DICA: vá perto dessa luz para começar o sua primeira missão.



DICA: abra a geladeira cinza e pegue os itens de restaurar energia.

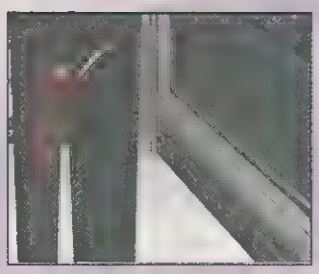
DICA: fale com todas as pessoas no meio do caminho para saber o que está acontecendo na área.



DICA: use o intercomunicador do quarto 454 para completar sua missão e começar outra.

DICA: abra seu armário para pegar sua arma e outras coisas mais.

DICA: olhe as coisas no seu apartamento e pegue a maioria delas.



DICA: use seu binóculos para ter uma visão mais certa do que vem pela frente.

DICA: saia agachado dando um clique no analógico esquerdo e mate o carinha que está atirando em você.

Por Lord Mathias

Armed & Dangeours foi feito pelo mesmo time do bom Giants: Citizen Kabuto. Trata-se de um jogo de tiro, tipo S.W.A.T, mas muito menos sério. O que não quer dizer que seja divertido. Aliás, o humor dá a tônica aqui. A começar pelos personagens: o pricipal é Roman, um ladrão pertencente a grupo chamado Lionhearts. O seu pai adotivo é um baixinho "zoiúdo" chamado Rexus. Seus companheiros são Q1-11, um robô que gosta de chá, e Jonesy, uma toupeira, literalmente. Eles parecem inúteis e são. São os primeiros a morrer nas fases. Resultado: Roman tem que cuidar de tudo sozinho. Ele até pode dar umas ordens para a dupla, como em S.W.A.T., mas como são fracos, não dão conta do recado. É um jogo com dificuldade elevada apesar do humor. Nada de sair atirando sem eira nem beira pois será massacrado em segundos. É necessário uma estratégia para pegar poucos inimigos por vez. As missões são variadas e bem desafiadoras. Nos campos de batalha, o único refúgio são os Pubs, onde você poderá salvar e comprar munição pesada. Tiro com humor? É **Armed & Dangerous**.

DICA: atire nas árvores que elas caiam em cima dos inimigos.

Armed & Dangerous

Lucas Arts/Planet Moon
Ação/Tiro
1 jogador

8.5

Controle 9.0
Os controles estão bem simples mas para trocar de arma é um pouco chato.

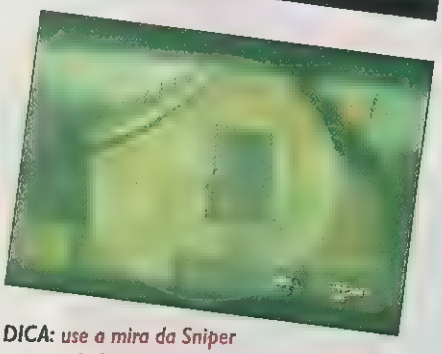
Diversão 9.0
O desafio permanece e aumenta a cada fase o que dá mais emoção ao jogador.

Gráfico 9.0
Os gráficos ficaram bem legais e bem nítidos. As cenas são realistas, sem perder o humor.

Som 7.0
O som deixa um pouco a desejar. O jogo tem bastante som de tiros e explosões mas não tem música.

Muitos inimigos! - *Por Marjorie Bros*
O jogo tem muitos inimigos durante a fase ficando tudo muito difícil até mesmo para os mais vidrados nesse estilo de jogo. Só com muita estratégia para seguir em frente.

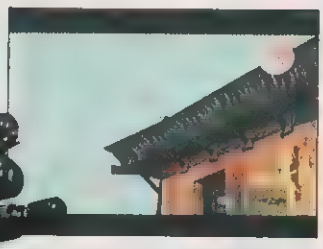
DICA: entre no Pub para ganhar uma arma nova e restaurar uma parte da sue energia.



DICA: use a mira da Sniper apertando L para atirar a grande distância.

DICA: aperte Y até a barra amarela encher para colocar uma bomba relógio onde tem um símbolo vermelho.

DICA: atire nas cornetas para desativar o alarme.



DICA: aperte L para ativar a visão de primeira pessoa e matar os inimigos no teto das casas.

DICA: pegue os tokens existentes nas fases para liberar opções secretas no fim do jogo.

DICA: aperte Y perto das metralhadoras para poder usá-la.

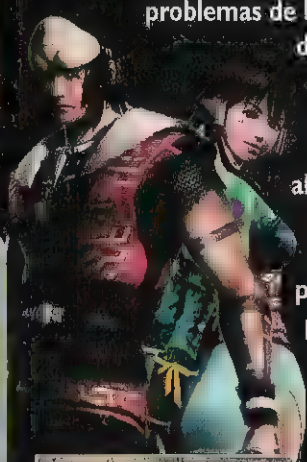
Por Lord Mathias

魔王王 magatama

Magatama é um típico jogo de ação com combates de espada. A diferença aqui é o cenário: se passa na Idade Média japonesa. O jogador é Shinato, um exterminador de almas penadas. Contra ele está o sacerdote do Mal, Monkan. Como podem perceber, o game usa a abusa de monstros e fantasmas. Para fazer frente a eles, Shinato tam sua espada e um aliado de outro mundo: o espírito de Orochi.

DICA: aperte o botão da espada para carregar um golpe mais forte e eficiente.

Sim, aquela mesma força malígna que ronda a série *The King of Fighters*. Os mapas do game são meio complicados e grandes e os efeitos visuais são bem apurados e bonitos. Um dos problemas de Magatama é os golpes de espada tiram pouca energia e as lutas se arrastam mais que deviam. Existem alguns golpes especiais mas são muito bons. O pulo do personagem é um pouco estranho e a dificuldade de *Magatama* é alta, o que afungenta os novatos. Se chegar às fases mais a frente sem ter power ups suficientes, é quase impossível chegar ao fim. Esse é o primeiro game do time japonês da Microsoft. Em matéria de ação e de gráficos, começaram com o pé direito.



DICA: sempre pegue esses itens flutuantes, eles restauram sua energia.

DICA: para abrir a porta lacrada mate todos os inimigos marcados de amarelo no seu mapa.

DICA: estoure essa caixa para sair um item que restaura toda a sua vida.

DICA: sempre que aparecer esse olho nos inimigos ataque usando seu espírito (Orochi) para dar mais dano ao inimigo.

DICA: use esse item para deixar seu espírito mais forte usando ataques com fogo.

DICA: mate esse inimigo gigante usando seu combo sem deixar que ele se mexa.

DICA: para matar o mago desvie de seus feitiços e acerte-o quando ele descer e ficar ao seu alcance.

Microsoft
Ação
1 jogador

83

Controle 8.0

No geral, os controles são precisos, mas o salto do personagem é um tanto difícil de controlar.

Diversão 8.0

No começo é legal ficar detonando os monstros que aparecem sem parar mas enjoa rápido.

Gráfico 9.0

Os gráficos são bem definidos e possuem texturas de alta qualidade. Os personagens são bem montados.

Som 8.0

Segue a ação do jogo e não deixa a peteca cair. Também efeitos sonoros e boa qualidade.

Fala sério! Além de esse sujeito pular muito estranho, as fases posteriores são bem difíceis. Coisa para doido!

Por Baby Betinho

Hora de detonar uns monstros. Vem aí a continuação de **Otogi: Myth of Demons**, série, por enquanto, exclusiva do Xbox vindo direto dos estúdios da From Software. Agora, o game conta 6 personagens que, como de praxe, possuem características distintas. Uns são fortes, outros são rápidos, e assim por diante. Tem personagens bons de magia e outros que praticamente podem voar. A parte legal de **Otogi** é a demolição: quase tudo no cenário pode ser destruído; um ótimo anti-estresse. Em **Otogi**, cada golpe é um show. São efeitos visuais espetaculares. Mas a dificuldade do game é elevada como de costume da empresa. O jeito é usar um personagem que tenha facilidade com a missão oferecida. Tem fases de extermínio, fases de destruição aérea etc. Cada personagem conta com um golpe rápido, outro forte e magias. Os golpes fortes fazem o inimigo voar e se espatifarem no cenário. Puro **Dragon Ball Z**. Além do modo de jogo normal tem também o modo Trial, com missões. A ação de Otogi é rápida e furiosa, uma velocidade alucinante. Para quem curte um bom jogo de ação com combate, esse game é o que há.

DICA: *pegue os itens amarelos no chão para restaurar a magia.*

DICA: *mate todos os inimigos voadores logo no começo da fase pulando e apertando R para se aproximar deles.*

DICA:
fique em cima do telhado da casa para localizar os inimigos voadores mais facilmente.

From Software
Ação
1 jogador

8.5

Controle 9.0

Os comandos estão bem fáceis de serem feitos funcionando com muita precisão.

Diversão 8.0

É pura destruição e extermínio. A dificuldade é um pouco alta e o desafio, constante.

Gráfico 9.0

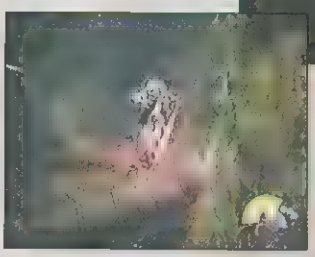
Os efeitos especiais são de arrasar mas alguns cenários são um pouco pobres. Mais pra frente melhora.

Som 8.0

A trilha sonora é típica e os efeitos sonoros são normais. Nada de mais, é o suficiente.

O jogo cansa de tanto efeito visual. Cada golpe é um turbilhão de raios. Tem algumas fases que são muito complicadas.

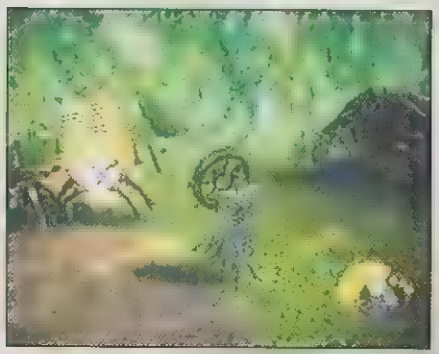
DICA: *estoure a porta e mate todos os inimigos de chão primeiro.*



DICA: *mate os inimigos voadores do lado de fora pulando duas vezes.*

DICA: *encurrale os inimigos nas árvores ou nas paredes para matá-los mais rápido.*

DICA: *se sua barra de energia estiver no fim espere um pouco para recuperá-la.*



DICA: *sempre varie de personagem para fazer com que todos evoluam ao mesmo tempo.*

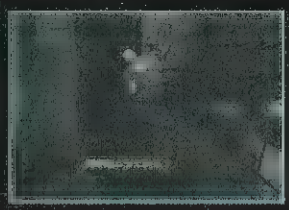
Por Lord Mathias

BIOHAZARD OUTBREAK

Enquanto a versão americana *Resident Evil: Outbreak* não dá as caras o negócio é ir se divertindo com a versão japonesa, Bio Hazard. Novamente os habitantes de Racoon City estão em perigo. Eles devem rápido da cidade se quiserem salvar suas vidas. Diferente dos outros games da série, este Outbreak, exclusivo do PlayStation, tem poucos componentes de adventure. O lema aqui é jogar muito os 5 cenários com cada um dos personagens para completar a lista de Scenarios (eventos) e pegar todos os SP Items. Eles liberam novos elementos no menu de Gallery. A movimentação dos personagens está mais fluida e os gráficos são impressionantes. O jogador tem a disposição 8 personagens. Cada um deles tem uma habilidade diferente. Além disso há um médico que faz remédios combinando ervas e um encanador que faz armas com materiais primários como canos e pedras. O jogador tem a companhia de mais três personagens que agem por conta própria e é assim, cooperando uns aos outros, que todos devem tentar escapar de Racoon. Como cada um pode carregar só 4 itens a ajuda de seus amigos é imprescindível. Pode-se dar ou requisitar itens. Também é possível dar ordens e o computador decide se vai aceitar. Todos esses personagens são substituídos por jogadores no modo online. É bom ter uma estratégia para que um não atrapalhe o outro. Resumindo: um surpreendente Resident Evil!

DICA: empurre o barril para a porta. Esse é um dos itens da lista de Scenarios.

DICA: na Staff's Room, atrás do vidro de água, há um SP Item de Yoko.



DICA: acione a empilhadeira e mande seus companheiros abrir a porta que leva ao terraço.

DICA: depois de liberar o líquido inflamável do caminhão-pipa e jogar o isqueiro, espere a explosão para completar um item da lista de Scenario. Não tem jeito, tem que morrer para fazer esse item. Para sair desse lugar atire-se pelo córrego à esquerda da tela.

DICA: use o encontrão para derrubar a grade. Economize sua arma.

DICA: com Yoko, nesse local, se encontra um SP Item.

DICA: com o pregador, pode se fazer barricadas com tábuas. É um item do Scenario List.

DICA: empurre os carros de polícia e complete mais um item da lista de Scenarios.

Resident Evil: Outbreak

Capcom
Ação - Online
4 jogadores

9.0

Controle 9.0

Jogando com o direcional analógico, a movimentação dos personagens ficou muito melhor. Tudo é em tempo real agora.

Diversão 9.0

Seja no modo online ou no Single Play há muita diversão. Muitos itens a coletar e situações a viver.

Gráfico 9.0

O visual é super apurado, com texturas bem aplicadas, dando um ar bem realista. Os personagens também estão detalhados.

Som 9.0

Típica trilha da série Resident. Sendo assim, a qualidade é garantida com aquelas músicas de filme de terror.

Posso Jogar? - *Por Marjorie Bros*

O game deveria se chamar Bio Hazard: Loading, pois carregamento é o que mais tem. Tenha paciência, viu.

七人の侍 SEVEN SAMURAI 20XX

Por Baby Betinho

O presente game foi livremente inspirado no clássico do cinema japonês Os Sete Samurais, filme de Akira Kurosawa realizado em 1964. Na pele do ronin Natoe, você deve combater os chamados humanóides, que são robôs com formas humanas que estão causando problemas na sociedade. A sua arma são duas espadas. Usando seus ataques normais e as habilidades Just, Natoe enfrenta uma verdadeira legião do mal. A primeira habilidade é a Just Attack, que, ao realizar um ataque logo depois que o seu inimigo errar o alvo, permite chegar junto e soltar um golpe forte. A câmera começa a girar lembrando Matrix. O segundo é o Just Guard. Com essa defesa, o atacante fica exposto a contra-ataques. E por fim vem o Just Step: basta usar o botão de step quando o inimigo atacar. Agora o especial: com ele, Natoe ataca com as duas espadas, aumentando seu poder de ataque. Há um limite de tempo para usar o especial mas usando as habilidade Just, esse tempo é extendido. Por fim, vale comentar que os personagens foram criados pelo desenhista francês Jean Moebius Giraud, de O Quinto Elemento, e a trilha de abertura e fechamento foi composta por Ryuiti Sakamoto, que também fez a trilha do filme O Último Imperador. Isso que é luxo!

DICA: tente fazer os inimigos ficarem em bloco num lugar para facilitar fazer um combo alto.

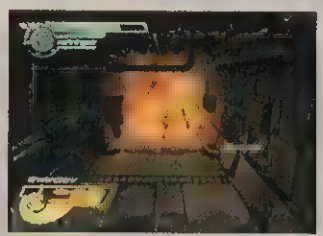
DICA: siga essa setas verdes depois de matar todos os inimigos para ir pelo caminho certo.

DICA: pegue os itens brilhantes para restaurar sua vida um pouco.

DICA: para matar esse gigante de ferro logo no começo do jogo fique batendo nele até a barra vermelha embaixo do sangue dele desaparecer ele abrir ■ defesa. Ou defenda seus golpes com um Just Guard.

DICA: tome cuidado com os macacos pois eles atacam de repente ■ pelas costas.

DICA: pule ■ aperte ■ botão de espada para dar um ataque no chão ■ acerte tudo que estiver por perto jogando-os longe.



DICA: mate alguns inimigos e corra em sentido contrário do fogo.

DICA: para matar ■ gigante acerte-o uma ou duas vezes por trás ■ deixe-o atacar sem te acertar. Repita isso até ele morrer.

Seven Samurai 20XX

Sammy/Dimps
Ação/Luta
1 jogador

8.5

Controle 9.0

Os comando são simples: botão de espada, de step e de defesa. Além do acionamento do especial.

Diversão 9.0

A ação não pára e é divertido fazer os combos cuja contagem é simplesmente absurda.

Gráfico 8.0

Os personagens ficaram bem modelados e bonitos mas ■ cenários são um pouco pobres.

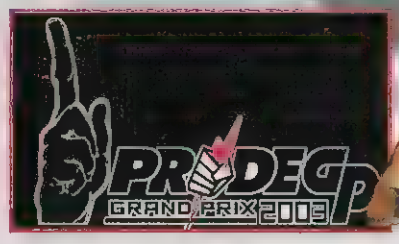
Som 8.0

A abertura e o final possuem requinte mas as músicas do jogo também são boas.

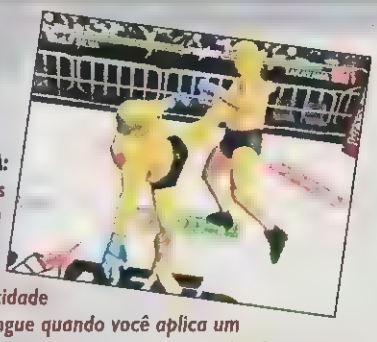
Perda de Tempo! - *Por L. Mathias*

Com poucas opções de golpes e muitos inimigos não dá para deixar de ser repetitivo. As partes de exploração não servem para nada e só faz o jogador perder tempo.

Por Baby Betinho



Pride 2003 GP é um jogo de luta baseado no campeonato de artes marciais mistas de mesmo nome. O esquema dos combates é na regra do vale-tudo, com porradas, chutes, agarrões, lutas de chão e finalizações. São mais de 30 lutadores do "cast" do Pride. Com tantos estilos de luta, que vai do Muay Thai, o boxe tailandês, até o Sambo, uma arte marcial de chão desenvolvida na Rússia. Em pé, os lutadores podem desferir socos e chutes ou tentar agarrar o oponente de várias maneiras. Cada lutador tem seu repertório de golpes mas também há muitos golpes genéricos. Mas, de qualquer maneira, é uma oportunidade de jogar com os heróis do Pride.



DICA: dê chutes altos para tirar a mesma quantidade de sangue quando você aplica um combo de socos.

Pride GP 2003	
Capcom Luta 2 jogadores	**8.0**
Controle	9.0
Diversão	7.0
Diversão	8.0
Som	8.0

DICA: dê chute nas pernas para abrir a defesa do outro lutador e dê uma seqüência de socos no rosto dele.

DICA: ao começar a luta, ataque rápido para pegar o outro lutador de surpresa e lhe tirar uma boa quantidade de sangue.

DICA: quando você for agarrado ficar embaixo um soco forte na cara do outro lutador para deixa-lo tonto e mais fácil de conseguir sair dali. Ou tente dar uma raspada com os dois botões de chute.

Por Baby Betinho

O game é baseado num desenho famoso no Japão e nos EUA. Naruto é um aprendiz de ninja e sonha em ser o número 1 de sua vila. **Naruto: Narutimate Hero** é um jogo de luta bem variado. As fases têm construções complexas e é possível ir para o fundo da tela e escalar locais altos. Existem vários objetos que, se quebrados, oferecem itens. Cada lutador possui ajudantes e eles fornecem mais itens. Parte da estratégia consiste em eliminar os ajudantes do oponente para evitar dar munição a ele. Além de combos, os lutadores podem fazer voar o inimigo para, depois, continuar a seqüência em pleno ar. Os especiais possuem três níveis. Depois acertar o golpe, surge uma seqüência aleatória para digitar. Os efeitos visuais são muito apurados. Além desses golpes, os ninjas possuem projéteis, como os shurikens, para atacar de longe distância. **Naruto** é indicado para quem está sentindo falta de um jogo de luta.

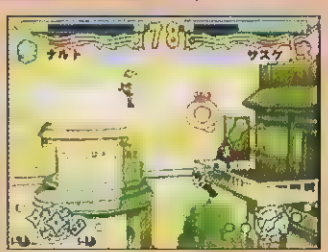
DICA: sempre pegue os itens que cair no cenário, eles poderão ser usados contra seu adversário.

Naturo: Narutimate Hero	
Bandai/Cyber Connect 2 Luta 4 jogadores	**8.0**
Controle	8.0
Diversão	7.0
Diversão	9.0
Som	8.0

DICA: quando seu inimigo desviar de um ataque, direcione personagem para o lado oposto do oponente para escapar também.

DICA: detone o boneco com os alvos para liberar mais um item.

DICA: sempre que aparecer alguém com um balãozinho escrito 1P corra até ele para ganhar um item. Você pode correr para o aliado de seu inimigo e eliminá-lo.



Por Marcelo Kamikaze

FRONT MISSION 4

Estréia de Front Mission no PlayStation 2. E o game volta um pouco às suas origens, quando a primeira versão foi lançada para o Super NES. Trata-se de um jogo de estratégia nos moldes antigos com uma temática futurista. Neste mundo de 2096 imaginado pela Square-Enix, os robôs, conhecido como Wantzers, passaram a ser a principal máquina de guerra. E a Terra está dividida em blocos: USN, EC e OCU. O primeiro abriga o continente americano, o segundo é a união do continente europeu e o terceiro reúne os países da Oceania e Ásia. O história acontece em duas frentes: Darryl é um militar da USN ■ Elza trabalha numa organização civil da EC. Ambos são pilotos de Wantzers e suas histórias se encontrarão. O esquema de jogo funciona como um xadrez: jogador e computador se alternam ao mexer as peças e fazer seus movimentos, que incluem deslocamento, ataque, item e conserto. Cada piloto e máquina possuem características diferentes. Pilotos ganham habilidades e robôs, equipamentos. São vários tipos de armas, como as de corpo-a-corpo e as de fogo. Esta última possui várias subdivisões e diferem em alcance, poder e tipo de dano. Resumindo: prato cheio para os amantes da estratégia.

Front Mission 4

Square-Enix
Estratégia
1 jogador

8.8

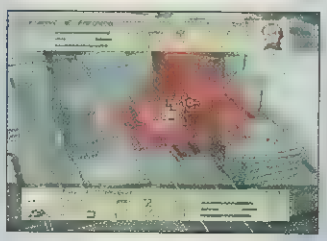
Controle 9.0
O esquema do jogo é bem simples para um jogo de estratégia. E os controles seguem o caminho.

Diversão 9.0
Conta com uma história empolgante ■ batalhas que proporcionam diversão ■ desafio.

Gráfico 8.0
O visual do modo de mapa não é lá essas coisas. As cenas de batalha são bem mais legais.

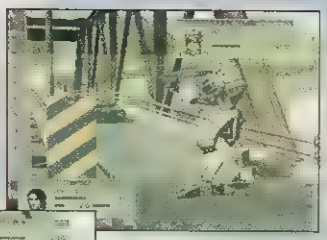
Som 9.0
Possui típica trilha sonora de jogos com temática de guerra. Combinam com o espírito de Front Mission.

Tudo parado! - Por B. Betinho
Esses jogos de estratégia sem ação já estão ultrapassados. Me admira uma grande empresa como a Square-Enix ainda apostar nesse tipo de jogo.



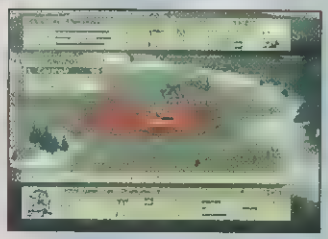
***DICA:** utilize bem ■ terreno para evitar enfrentar muitos inimigos de um vez. Calcule bem ■ gasto de AP e tente atacar duas com vezes com armas de curta distância.*

***DICA:** algumas unidades conseguem reparar seu robô. Deixe-os sempre a salvo.*

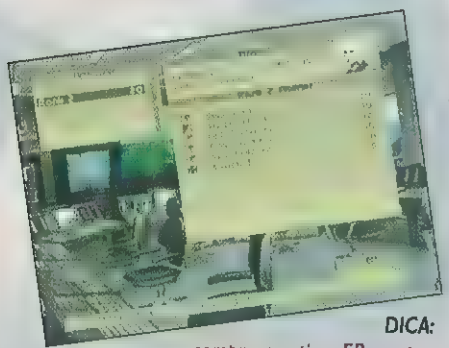


***DICA:** ficando em locais apertados como pontes, seus personagens evitam ser atacado pelos lados.*

***DICA:** procure ver se não há obstáculos quando for usar armas de longo alcance.*



***DICA:** use armas da qual ■ inimigo não possui proteção. Assim, seu poder de fogo aumenta.*



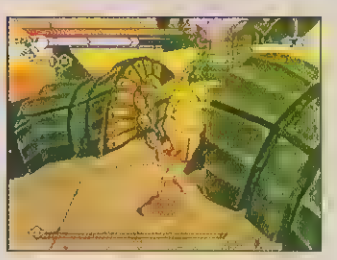
***DICA:** sempre que tiver EP compre Abilities para ficar mais forte.*

***DICA:** tempestades fazem o diminuir o alcance das armas de longa distância.*

***DICA:** inimigos de locais altos são mais difíceis de atingir. Use o terreno a seu favor.*

Kunoichi™

DICA: *pegue esse item branco para reestabelecer sua energia.*



DICA: *para matar o segundo chefe acerte essa parte amarela e saia de baixo da cabeça dele depois acerte a parte roxa na cabeça dele.*

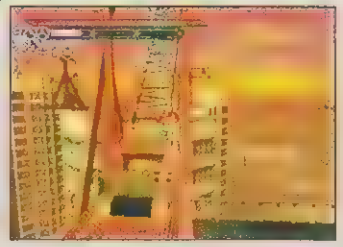
Por Lord Mathias

Vem aí a seqüência de **Shinobi**. Chamado de Nightshade nos EUA, Hotsuma, protagonista de Shinobi, dá lugar a Hibana, uma jovem e sensual **Kunoichi**. Segundo o Kamikaze, esse é o termo para ninja no feminino. Mas não pensem que o sexo que dizem frágil fica atrás no quesito matança. Hibana é rápida e letal. Ela tem a missão de salvar Tóquio de espíritos do Mal. Ele possui uma vasta game de ações ninja como realizar saltos duplos, correr pelas paredes e utilizar uma corrida superveloz. Como no jogo antecessor, a personagem pode matar vários inimigos numa seqüência, sem que eles caiam, para no final, estatelarem todos de um vez. As famosas estrelas também estão presentes. Usadas durante o salto duplo, elas paralisam os oponentes. A espada não é a única arma: os chutes de Hibana também são poderosíssimos. O golpe detona armaduras, desmorona defesas e derrubam até mísseis! Também pode ser usado para jogar os monstros para o alto e dar um combo aéreo no melhor estilo Dragon Ball Z. Pensam que acabou? Enchendo a barra especial é hora da multiplicação. Não há inimigo que resista. Ok, hora de dar uma de ninja e arrebentar em **Kunoichi/ Nightshade**.

DICA: *para desviar dos foguetes espere dois deles ficarem bem juntos e acione seu especial explosivo.*

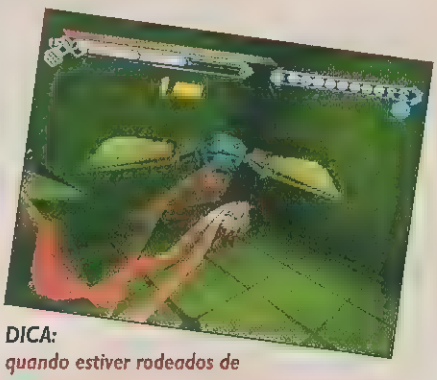
DICA: *pegue esse item rosa para aumentar sua barra de especial.*

DICA: *mate 4 ou mais inimigos para ver outro especial da personagem principal.*



DICA: *estoure esse monitor preto para fazer o guindaste descer e formar outra ponte.*

DICA: *sempre estoure tudo pela frente para achar itens.*



DICA: *quando estiver rodeados de muitos inimigos mate somente alguns para não levar muitos golpes.*

Kunoichi

Sega/SegaWow
Ação
1 jogador

9.0

Controle 9.0

Os comandos são bem simples não tem como errar. Apesar das inúmeras ações.

Diversão 9.0

O jogador consegue matar vários inimigos ao mesmo tempo acertando-os em série. É ação non-stop.

Gráfico 8.0

Os gráficos ficaram bem legais mas ainda se nota alguma falha nos inimigos. Texturas um pouco fracas.

Som 8.0

A trilha sonora é boa mas os efeitos sonoros são um pouco repetitivos.

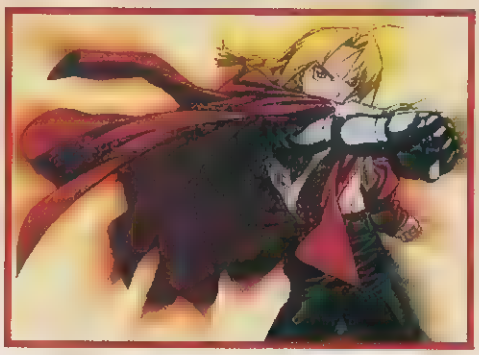
Muitos Inimigos - *Por Marjorie*

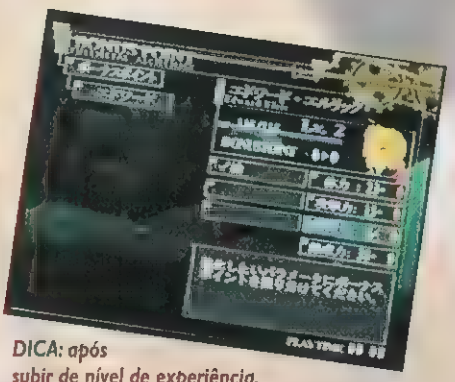
Existem muitos inimigos em algumas áreas o que deixa o jogo um pouco complicado demais. E também as coisas meio rápidas demais.

Por Marcelo Kamikaze

Fullmetal Alchemist

Esse jogo é baseado numa animação japonesa do mesmo nome ainda inédito no Brasil. Trata-se de um RPG/ação no estilo **Secreto of Mana**. Seu personagem é Edward Elric, que, ao fazer uso de uma alquimia proibida perdeu o irmão e a perna esquerda. Em sacrifício de seu braço direito, consegue trazer o irmão à vida, alojado numa armadura. Agora Edward e Alphonse deverão procurar a pedra filosofal (não, eles não conhecem o Harry Potter) para conseguir recuperar seus corpos. Esse é o poder do loirinho: ele consegue transformar metais em objetos que sejam úteis. De um simples contêiner, Edward forja armas e canhões. O irmão de armadura ajuda a dar cabo dos inimigos. Os combates são bem intensos com combos arrasadores. Cada arma tem uma seqüência específica. Além disso, Ed possui movimentos rápidos que permitem esquivar dos inimigos. Você não luta sozinho: seu irmão Alphonse te dá uma força. E que força. Ele possui ataques devastadores como um encontrão e também pode proteger você. Bom, já deu pra perceber que **Fullmetal Alchemist** é mais um bom game com a marca Square-Enix. Mas por enquanto só tem a versão japonesa.





DICA: após subir de nível de experiência, pause o jogo e selecione a quarta opção e distribua os pontos nos quesitos, de baixo para cima: vida, ataque, defesa e magia.

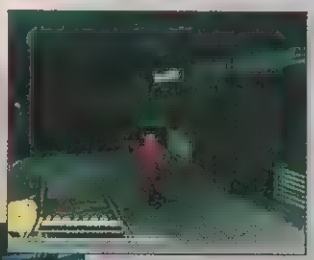
DICA: transforme esse carrinho na primeira opção de magia para fazê-lo virar um canhão.

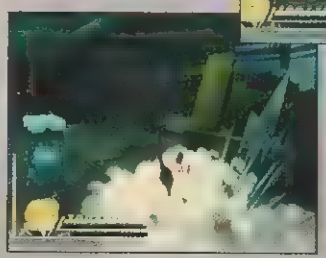
DICA: aperte R1 pra fazer seu irmão de metal atacar dando um encontrão bem poderoso no inimigo.

DICA: aperte △ para poder usar o canhão e detone os inimigos com somente um tiro.

DICA: aperte o botão de magia na lixeira para transformá-la numa lança de ferro. Essa é uma arma para seu irmão usar. Aperte R1 perto da lança.

DICA: sempre olhe atrás dos bancos de trem e pedras do lado de fora a procura dos baús vermelhos. Eles contêm itens que ajudarão na aventura.





DICA: aperte o botão de magia até o máximo para lançar uma versão ofensiva da barreira.

DICA: em áreas cheias de inimigo transforme o carrinho de leite numa metralhadora e mate todos os inimigos visíveis.

Fullmetal Alchemist

Square-Enix
RPG/Ação
1 jogador

8.5

Controle 9.0
O controle é bem fácil de serem executado. O problema são alguns menus em japonês.

Diversão 9.0
Possui desafio duradouro e ação intensa. São muitas armas e fases interessantes.

Gráfico 8.0
Os visual é bom, aproximando-se bastante do desenho original. Mas faltam algumas texturas.

Som 8.0
O sons são legais e bem divertidos mas poderiam variar um pouco mais.

Blá, blá, blá... - Por B. Betinho
O jogo tem muito falatório e não tem como pular as cena, e que pode causar irritações em quem quer pressa. Eu, por exemplo.

Por Marcelo Kamikaze.

Gundam é uma série de desenho tradicional no Japão e Encounters in Space é baseado em várias das séries de Gundam, desde o primeiro, que conta a história da rivalidade de Amro e Shaa. O estilo do game é um misto de simulador com tiro, com muita ação. O robô controlado pelo jogador possui inúmeras armas: uma principal, outra secundária e uma espada, além de tiros especiais. Em muitas fases a sua trajetória é guiada pelo computador mas há aquelas que sua movimentação pelo espaço é livre. Para quem curte temas como robôs e guerras espaciais vai curtir **Gundam: Encounters in Space**.

DICA: quando a situação apertar é hora de usar a arma especial. Acione-o com R1 + R2 + arma principal.

Gundam: Encounters in Space

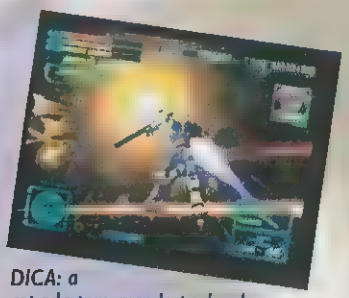
Bandai
Ação /Tiro
2 jogadores

8.0

Controle	9.0
Diversão	7.0
Diversão	8.0
Som	8.0

DICA: em algumas missões, companheiros podem ajudar durante a batalha. Pressione Select quando a palavra SUPPORT aparecer.

DICA: mantenha pressionado o botão de arma principal para marcar vários inimigos de um vez. Esta técnica é eficiente contra naves grandes.perigo.



DICA: a espada tem grande poder de destruição. Use-a contra inimigos mais resistentes. Também pode ser usada em situações normais.

SPY FICTION

Spy Fiction

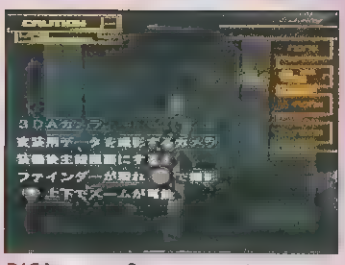
Sammy/Access Games
Ação /Adventure
1 jogador

8.5

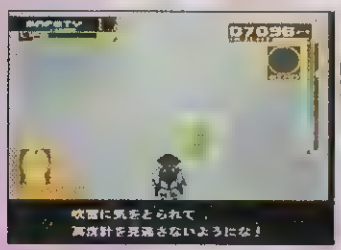
Controle	8.0
Diversão	9.0
Diversão	9.0
Som	8.0

Por Marjorie Bros

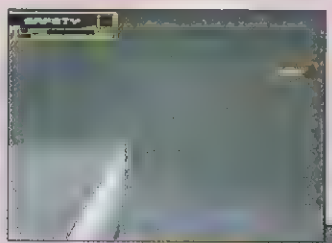
Nossos heróis vão ter que dar uma de espião (é o que eles são) e infiltrar-se nos domínios inimigos sem ser vistos. Digno de um James Bond, a dupla de agentes Billy Bishop e Sheila Crawford possui aparatos de alta tecnologia. Para começar a roupa deles, chamado de O.C.T. Gear, possui um sistema de camuflagem à la Predador. Assim, os personagens ficam praticamente invisíveis. Além disso eles possuem equipamentos para rapel e uns dispositivos que os permitem grudar no teto. Eles também são os mestres do disfarce. Também há um equipamento que grava a voz. Esses dados servem para passar por dispositivos de segurança. Se você gosta do clima de Missão Impossível ou de temática sobre espiões vale dar uma conferida. o jogo passou no teste!



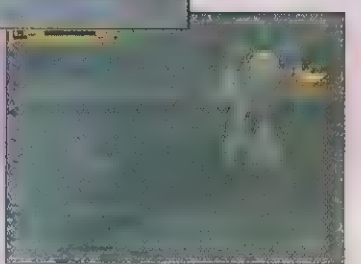
DICA: aperte Start e se equipe com alguns itens, dá para se equipar com até 4 itens de uma só vez.



DICA: cuidado com os itens vermelhos que explodem mas pegue os verdes. Abra o pára-quedas quando estiver entre 3000 e 1500 pés de altitude.



DICA: fique parado em num canto qualquer para ficar completamente invisível.



DICA: pule e aperte o botão de item para ficar grudado no teto quando você estiver equipado com o Spider Grip.

SONIC BATTLE™

Por Baby Betinho

A turma de Sonic entrou numa briga daquelas. Yuji Naka, da Sonic Team, declarou que o ano seria do ouriço mais famoso do mundo. E uma das primeiras investidas é **Sonic Battle**. O game lembra o jogo **Power Stone** da Capcom, lançado para o Dreamcast. Os lutadores são colocados numa arena 3D e ficam trocando porrada até alguém sair vencedor. Mas não são apenas dois lutadores pois a arena pode comportar até quatro brigões. Não há rounds; cada lutador deve conseguir um número determinado de nocautes (KO Battle) ou evitar que seus pontos cheguem a zero (Survival). Os controles fogem do esquema tradicional. Há um botão de golpes simples, que podem ser inseridos em combos, um de pulo, um de especial e um de defesa. São três especiais por personagem: no começo da batalhe o jogador escolher qual será acionado no chão, no ar ou na defesa, exclusivamente. São 9 personagens iniciais, toda aquela galera conhecida do mundo de Sonic, como Tails, Knuckles, Chaos, Rouge etc. Mas o protagonista de **Sonic Battle** é Emerl, um robô desenvolvido por Robotnik que aprende golpes só de olhar. Assim ele vai absorvendo cada vez mais técnicas e ficando mais forte. Sonic começou 2004 com o pé direito.

DICA: sonic é bom lutador. Quando estiver no meio de uma muvuca acione o seu especial Shot-chão. Ou use o especial Power-chão de longe.

DICA: depois de um combo, emende uma seqüência aérea com especial.

DICA: alguns especiais podem ser usados diretos. Os inimigos funcionam da seguinte forma: ou eles defendem tudo ou não defendem nada.

Sonic Battle

Sega/Sonic Team
Ação/Luta - Link
4 jogadores

8.5

Controle 9.0

O esquema de controle é bem simples com botões de ataque, pulo, especial e defesa.

Diversão 9.0

O modo de História tem um enredo divertido e há muitos modos de jogos e minigames.

Gráfico 8.0

Os personagens estão bem desenhados mas os cenários são um pouco simples.

Som 8.0

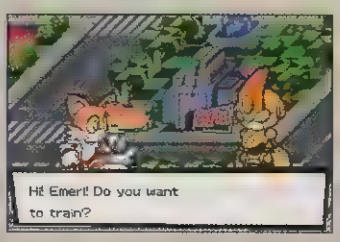
É uma típica trilha sonora da série Sonic. Nada de muito novo.

Cabeça dura!! - Por Kamikaze

Os inimigos têm uma inteligência meio linear. Se bloquar um deteminado golpe ele vai defender sempre esse movimento, a não ser que morra. É meio cabeça dura, não?

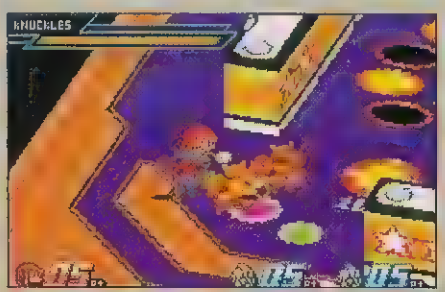
DICA: quando a coisa apertar fique escondido e encha sua energia mantendo o botão de defesa pressionado.

DICA: de vez em quando você pode conseguir habilidades raras, que são bem eficientes.



DICA: quanto mais treinar mais forte seu robô ficará. Assim ele poderá usar mais habilidades. Tente fazer Emerl nocautear mais vezes para ganhar mais pontos.

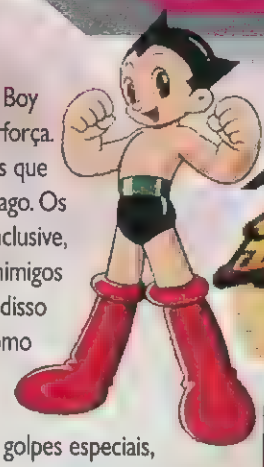
DICA: contra inimigos do tipo Gamma você deverá ficar longe quando nocauteá-los pois eles explodem. Ou use a oportunidade para se defender e encher ■ barra verde.

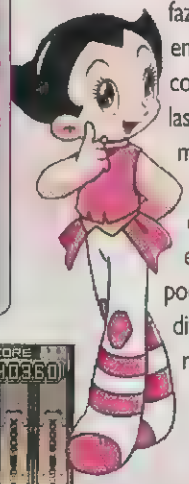


DICA: ■ especial com a barra verde tira 100% da energia do oponente. Knuckles tem um dos melhores poderes de recuperação de energia e de especial. Encha a barra verde e solte ■ bomba.

Por Marcelo Kamikaze

Astro Boy tem origem nos mangás. A versão do GBA é um jogo de ação de plataformas, na típica visão lateral dos jogos mais tradicionais.





Astro Boy

Sega /Treasure
Ação
1 jogador

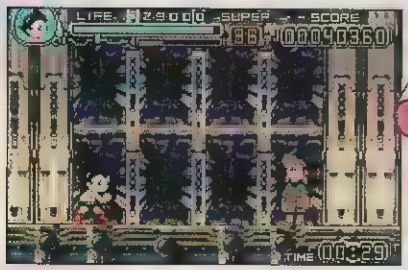
8.5

Controle	9.0
Diversão	9.0
Diversão	9.0
Som	8.0

Os ataques de Astro Boy consiste na sua superforça. Possui socos e chutes que causam um belo estrago. Os golpes com os pés, inclusive, fazem derrubar os inimigos em seqüência. Além disso conta com armas como lasers, canhões e metralhadoras.

Ainda, possui três golpes especiais, que são contados. Há personagens escondidos no game e eles conferem mais poderes para o robô. O jogo possui duas dificuldades bem distintas. Parece infantil mas não se engane: é um grande jogo.

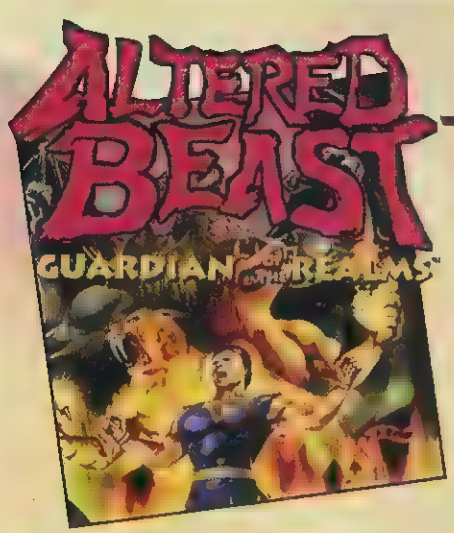
DICA: se estiver em apuros não hesite em usar o especial Ex Dash (A + B).



DICA: quebre as janelas de cima para liberatar um personagem.

DICA: o chute é um bom golpe quando estiver meio apertado. Ele vai derrbando quem estiver no caminho do inimigo chutado.

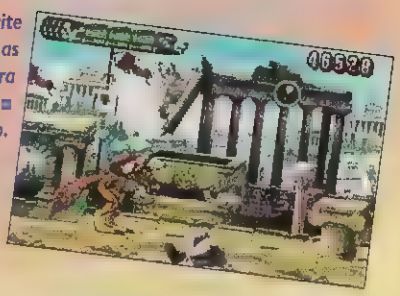
DICA: contra o primeiro chefe acerte o dispositivos das costas.

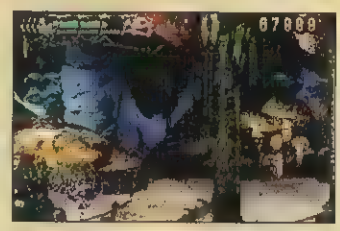


Por Lord Mathias

O clássico da Sega voltou reformado. A essência de **Altered Beast** continua aí. É um típico jogo de ação de visão lateral. Seu personagem está a serviço de Zeus, o deus grego, para derrotar o Mal. Você começa bem fraquinho mas depois de obter alguns itens ficará mais musculoso. Até que assumirá a forma de um animal como cachorro, dragão ou escorpião e, assim, usar os poderes bestiais. São, ao todo, 13 transformações e 16 fases. Os estágios são mais compridos e também possuem itens e muito mais inimigos. Cada fase deverá ser visitada duas vezes para recuperar o amuleto que libera uma forma alternativa de cada animal. Além de ter um modo de arena, onde até 4 gladiadores podem trocar gentilezas. Boa sorte em sua jornada.

DICA: visite duas vezes as fases para recuperar o amuleto.





DICA: inimigos que vêm por cima deverão ser afastados com chute agachado.

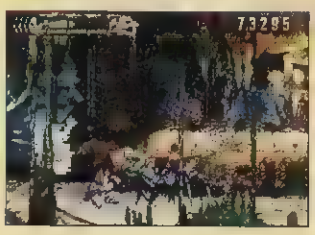
Altered Beast: Guardian of the Realms

THQ/3D6 Games
Ação
4 jogadores

7.8

Controle	8.0
Diversão	8.0
Gráfico	7.0
Som	8.0

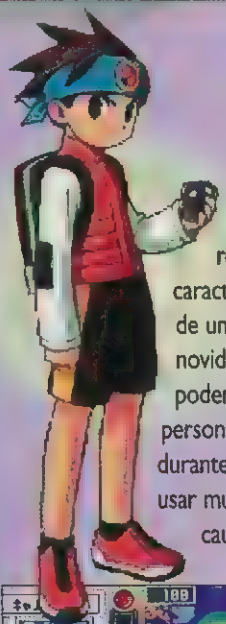
DICA: contra o primeiro chefe dê encontrões nos pilares e esmague o chefe com o teto.



DICA: soco agachado é um dos golpes que mais tem alcance.

Rockman Exe 4
Tournament Red Sun/Blue Moon

Por Marcelo Kamikaze



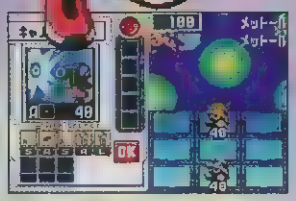
Em time que está ganhando não se mexe e a Capcom segue à risca o lema. Conhecida como **Mega Man Battle Network** nos EUA, a série volta com apenas algumas melhorias. O jogo vêm em duas versões. Cada um deles (Red Sun e Blue Moon) possuem Navis e Souls exclusivos. Navis são os robôs virtuais como o Mega Man e os Souls são modos que os robôs podem assumir e mudar suas características. O enredo gira em torno de um campeonato de Navis. Uma das novidades são os Chips Dark, que são poderosos mas também levam seu personagem para o lado do mal. Também, durante as batalhas, se o seu personagem usar muitos contra-ataques, os danos causados dobram. De resto o jogo continua igual: ainda é demais!

Rockman Exe 4 Tournament Red Sun/Blue Moon

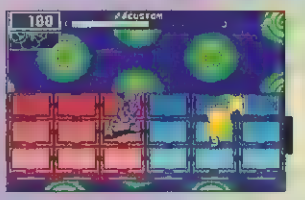
Capcom
RPG/Link
2 jogadores

8.0

Controle	8.0
Diversão	8.0
Gráfico	8.0
Som	8.0

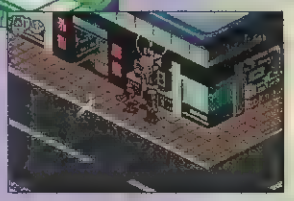


*DICA: mesmas letras ■ armas iguais podem ser selecionadas ao mesmo tempo. O código * é um coringa ■ pode ser escolhido com qualquer letra. Fazendo uma seqüência de letras como A, B e C podem gerar armas combinadas.*



DICA: atacando o inimigo quando ele for atacar (apare a inscrição Counter) resultará na paralisia deste. Também aumenta ■ sintonia entre Lan ■ Mega Man que significa mais danos para ■ oponente.

DICA: pegue todos os itens que encontrar. Alguns desses "baús" estão trancados.



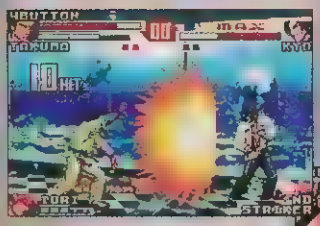
DICA: tente-se conectar com todos os equipamentos como a casa de cachorro de sua casa ■ aparelhos de som.

THE KING OF FIGHTERS EX2
Howling Blood

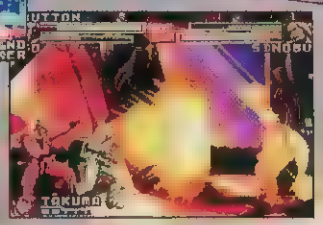
Por Baby Betinho

Os jogos de luta já estão fora de moda mas alguns games são eternos, como é o caso da série **The King of Fighters**, que tem seguidores pelo mundo inteiro. **The King of Fighters EX2: Howling Blood** vem consertar o gosto amargo que a versão anterior, intitulada **Neo Blood**, deixou nos gamers. O sistema de jogo é no 3 contra 3, sendo que o próximo lutador serve de Striker. Portanto, o último combatente não tem essa cobertura. Também, cada personagem pode aumentar de level; são 8 no total. A movimentação dos personagens deu uma boa melhorada mas são poucos frames de movimento. Hora de tirar o atraso de **King of Fighters**.

DICA: se estiver com o especial cheio, mande ver um combo finalizando com um especial.



DICA: emende especiais na hora do contra-ataque e surpreenda o oponente.



DICA: os Strikers são acionado com soco fraco + chute forte.

DICA: contra os últimos chefes, role em direção a eles e os arremesse. Ou tente uma pressão ficando próximo a eles.

The King of Fighters EX2: Howling Blood

Atlus/Marvelous Ent.
Luta/Link
2 jogadores

8.5

Controle	8.0
Diversão	9.0
Gráfico	9.0
Som	8.0

The Sims: Bustin' Out

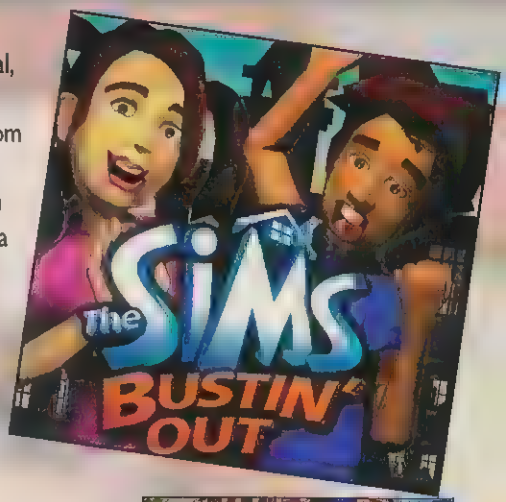
EA/Griptonite
Adventure
2 jogadores

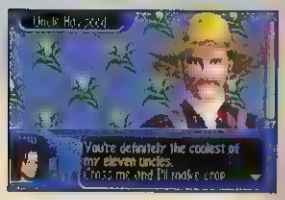
8.0

Controle	9.0
Diversão	8.0
Diversão	7.0
Som	8.0

Por Bil Games

O revolucionário **The Sims** ger... ...hotes. O game original, era um simulador da vida real. O jogador controlava um personagem customizado, um Sim, e fazia o que quisesse com ele. **Bustin' Out** não tem nada disso. A liberdade de **The Sims** foi substituída por metas. Você é um rapaz (ou moça) que vai ficar um tempo na casa do tio caipira. Aí começam a surgir os objetivos: o primeiro deles é obter a amizade de Hayseed. Depois você vai ganhar um quarto para ficar e poder decorá-lo. E assim, mais e mais tarefas aparecerão. Também não pode esquecer de comer, tomar banho e cuidar das necessidades fisiológicas. Resumindo: **Bustin' Out** não tem quase nada de **The Sims** mas ainda é divertido.

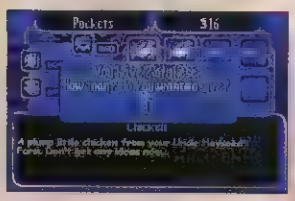




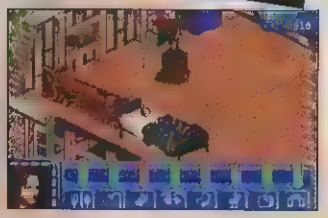
DICA: faça bastante elogios para aumentar a receptividade em relação ao tio Hayseed. Depois entregue o álbum de família.

DICA: um dos objetivos é levar todos os móveis que estão nos fundos para seu quarto.

DICA: com o cortador de gramas, passe só por cima dos montinhos verdes. Evite as pedras e os canteiros de flores.



DICA: numa das fases, recolha as galinhas e entregue-as para seu tio. São 8 aves no total.



DICA: não se descuide das necessidades fisiológicas. Durma, coma e tome banho sempre que necessário.

Por Marcelo Kamikaze

A Atari tinha feito um bom trabalho com **Legacy of Goku**, e imaginava que **Yuyu Hakusho**, tivesse qualidade similar. Grande engano. A começar pelos gráficos: poucos são os jogos com trabalho de cena tão pobre. Parecem desenhos de criança. O som segue o mesmo caminho e o jogador só pode controlar um dos 6 personagens. Não há técnicas envolvidas: é só socar os botões que tudo se resolve. A ação se resume a se locomover para um determinado local, socar quem estiver pelo caminho e coletar itens. Com certeza o pior Yuyu Hakusho de todos os tempos.

DICA: siga em direção à seta da bússola. Ela indica o local em que você deve ir.

Yuyu Hakusho: Spirit Detective

Atari/Sensory Sweep
Ação/Adventure
1 jogador

6.5

Controle	8.0
Diversão	6.0
Gráfico	6.0
Som	6.0

DICA: fique digitando o botão de soco para acabar com os inimigos.

DICA: não fique entre os inimigos. Concentre-os num local e desça a porrada.

DICA: alguns inimigos podem ser mais duros de derrotar mas eles dão mais bolinhas amarelas. Elas fazem encher sua barra amarela que, quando cheia, recupera sua vida.

DICA: procure todas as folhas na missão de Kuwabara.

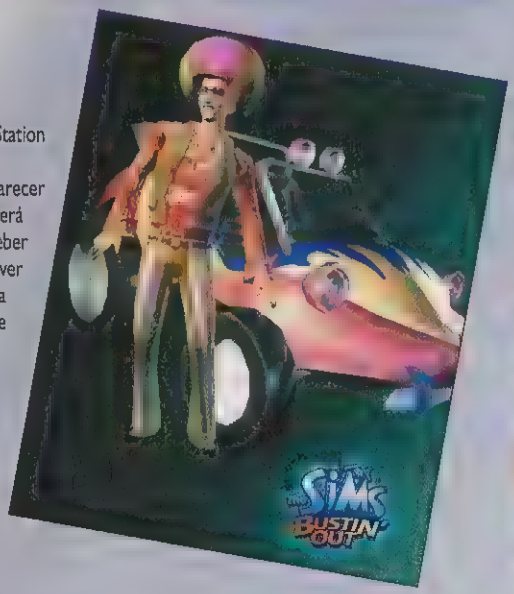
Obs: nos comandos, os números que aparecem entre parênteses indicam quantas vezes o botão deve ser pressionado. Por exemplo: X(3) quer dizer para apertar o botão X três vezes.

PLAYSTATION 2

XBOX

GAMECUBE

THE SIMS: BUSTIN' OUT



Cheat Gnome

Pause o jogo ■ digite ↓, L, Z, R, ←, X (GameCube) ou R2, L1, R1, L2, ←, ○ (PlayStation 2) ou L, Preto, →, X, ← (Xbox). Uma voz confirma a dica. Um gnomo azul deverá aparecer perto da casa onde seu Sim está. Ele receberá ligações telefônicas todos os dias para receber Simoleons. Isso também acontecerá se estiver visitando outras casas exceto na Mom. Para conseguir um Simoleons lá, force o Sim que está te recebendo a atender o telefone andando para perto do aparelho.

Várias dicas

Use ■ dica do Cheat Gnome e faça os códigos durante a pausa. Uma voz confirma dica. Para desabilitar os códigos basta fazer a seqüência inversa: ←, Z, R, L, Z vira Z, L, R, Z, ←.

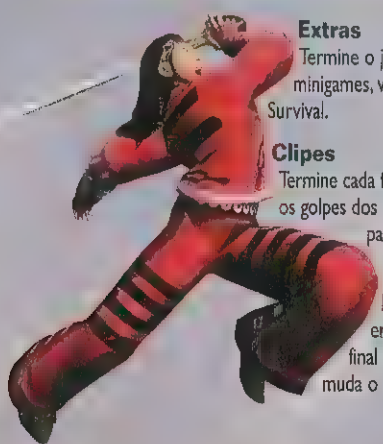
Efeito	GameCube	PlayStation 2	Xbox
Dinheiro*	-	L1, R2, →, □, L3	-
Todos os objetos	↓, Z, ↑(2), R ou ←, Z, ↑(2), R	L2, R2, ↑, △, L3	Preto, ↑, Y, ↓, R
Todos os locais de visitação	←, Z, R, L, Z	R2, R3, L3, L2, R1, L1	Preto, ↓, R, L, ↓, Y
Todos os Socials	L, R, ↓(2), Y	L1, R1, ↓, X, L3 + R3	L, R, A, ↓, Preto
Encher os motivos**	-	L2, R1, ←, ○, ↑	-
Team Picture	R, Z, ↓	L3, R3, R1, R2	R1, Preto, ↓

*Selecione o gnomo e escolha a opção Give Money.
**Selecione o gnomo ■ escolha a opção Fix Motives.

PLAYSTATION 2

XBOX

CROUCHING TIGER, HIDDEN DRAGON



Extras

Termine o jogo para liberar minigames, vídeos e o modo Survival.

Clipes

Termine cada fase com rank A. Bloqueie os golpes dos chefes e use especiais para conseguir esse rank.

Final alternativo

Mude o final coletando ervas especiais. O rank final (A, B ou C) também muda o final.

CABELA'S DEER HUNT 2004

Visão de raio X

Complete o jogo. Pressione X (A no Xbox) depois do zoom para acionar a função.

Armas

Complete as regiões no modo Career em qualquer nível de dificuldade para liberar as armas e visores.

.44 Magnum: complete 1 região;

Compund Bow: complete 2 regiões;

.25-06 Bolt-Action: complete 3 regiões;

7mm Magnum Bolt-Action e Static Scope: complete 4 regiões;

12 Gauge Semi-Automatic: complete 5 regiões;

.308 Bolt-Action e Field Scope: complete 6 regiões;

7mm Short Mag Bolt-Action: complete 7 regiões;

.300 Magnum Bolt-Action e Hawkeye Scope: complete 8 regiões;

Johanna

Termine o jogo no Easy para liberar a franco-atiradora.

MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE

Vida infinita (PS2)

Digite L1(2), L2(2), R1(2), R2(2) no começo de cada fase.

Final especial

Termine o jogo no modo Dead on Arrival.

Extras

Termine o jogo na dificuldade Detective para liberar os modos Hard Boiled, New York Minute e Dead Man Walking. Termine o jogo no modo Hard Boiled para liberar a dificuldade Dead on Arrival.

PLAYSTATION 2

FATAL FRAME II: CRIMSON BUTTERFLY

Extras

1. Termine o jogo na dificuldade Easy ou Normal para liberar a Massion Mode, Gallery, Ghost List e ■■ habilidades de câmera Feel e Expand. Além disso pode-se começar um New Game com os itens de quando terminou o jogo.

2. Termine o jogo na dificuldade Normal para liberar o modo Hard, duas roupas alternativas e óculos para Mio.

3. Termine o jogo na dificuldade Hard para ver um final alternativo e o verdadeiro. Além disso será libarada a dificuldade Nightmare e o modo Album, além de mais duas roupas.

4. Termine o jogo na dificuldade Nightmare para ver um final alternativo e liberar mais duas roupas.

5. Complete a Mission Mode para ganhar uma roupa e óculos para Mayu.

6. Complete a Mission Mode com rank S para ganhar mais duas roupas.

7. Complete a Ghost List para liberar informações de Setup.

KYA: DARK LINEAGE

Energia 100%

Pause o jogo e digite L1, R2, L2, R1, ↑(2), ←, □, →, ○, Start.

Encolher Jamgut

Pause o jogo ■ digite R2(2), ○, R2, L2(2), ←, L2, △.

Galeria bônus

Na tela-título, digite △, ↑, ○, →, ↓(2), □, ←. Repita o código para liberar mais itens na galeria.

Final alternativo

Termine o jogo com os 260 nativos salvos.

DRAGON BALL Z: BUDOKAI 2

Personagens
No modo Dragon World, realize as ações para conseguir o personagem.

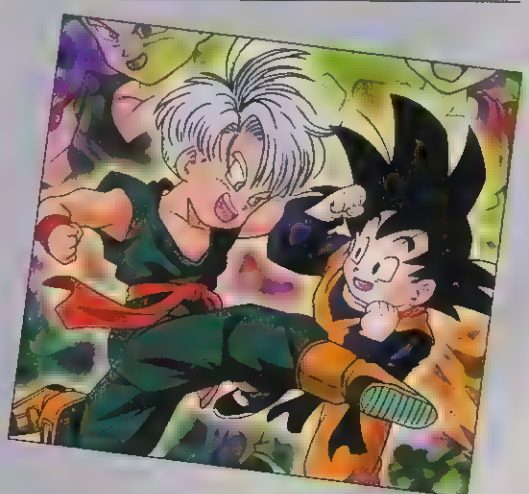
Personagem	Como liberar
Android 16	Derrote-o com Goku
Android 17	Derrote-o Piccolo
Android 18	Derrote-a Krillen
Android 20	Derrote-o Goku
Cell	Derrote-o com Goku
Dabura	Na nave de Babidi, consiga mais de 100 Kili
Frieza	Derrote-o com Goku
Trunks do futuro	Derrote Vegeta em Namek com Trunks criança
Ginyu	Derrote-o em Namek com Vegeta
Gocule	Consiga o Breakthrought Capsule de Goku e de Hercule (Mr. Satan)
Gotenks	Consiga seu Breakthrought Capsule na câmara do tempo (automático). Ou derrote Buu em sua forma gorda
Hercule (Mr. Satan)	Derrote Buu gordo com Saiyaman
Kibitoshin	Chame Sheng Long
Buu criança	Na nave de Babidi, consiga mais de 3600 Kili
Buu (gordo)	Na nave de Babidi, consiga mais de 1200 Kili
Nappa	Libere Vegeta e comece um novo jogo. Derrote Nappa com Vegeta.
Potara	Para Vegeta pegar essa cápsula peça por ele a Sheng Long ao final do modo Dragon World
Raditz	Derrote-o com Goku
Recoome	Derrote-o com Goku
Saiyaman	Derrote Cell com Gohan adulto na primeira oportunidade
Super Buu	Na nave de Babidi, consiga mais de 2400 Kili
Supreme Kai	Derrote-o com Goku
Gohan adolescente	Tenha um save de Budokai 1. Ou derrote Cell pela última vez no planeta do Supremo Kaioh com Gohan adulto
Tiencha	Consiga 10 Breakthrought Capsules de Tien e Yamcha
Vegeta	Derrote-o com Goku em Namek
Vegeta dominado por Babidi	Derrote-o com Goku na primeira oportunidade. Ou derrote o Frieza ou Cell dominados por Babidi da mesma maneira.
Vegetto	Quando o Supremo Kaioh falar sobre o Potara vá para encontro dele e pegue o item. Entregue-o a Vegeta.
Videl	Derrote Super Buu (Gohan absorvido) com Hercule (Mr. Satan)
Vogeto	Pegue todas as Golden Capsules e vá para o local onde enfrentou Cell. Entre no túnel e pegue a cápsula com brincos de fusão. Use-a.
Yamcha	Derrote Nappa com Tien

Dificuldade Adept
Libere 16 personagens. Compre a cápsula na loja.

Dificuldade Advanced
Libere 29 personagens. Compre a cápsula na loja.

Nave de Babidi
Termine o Dragon World com as sete esferas e peça ao Sheng Long essa nave.

Técnica de absorção de Super Buu
Na nave de Babidi, consiga 10 mil Kili.

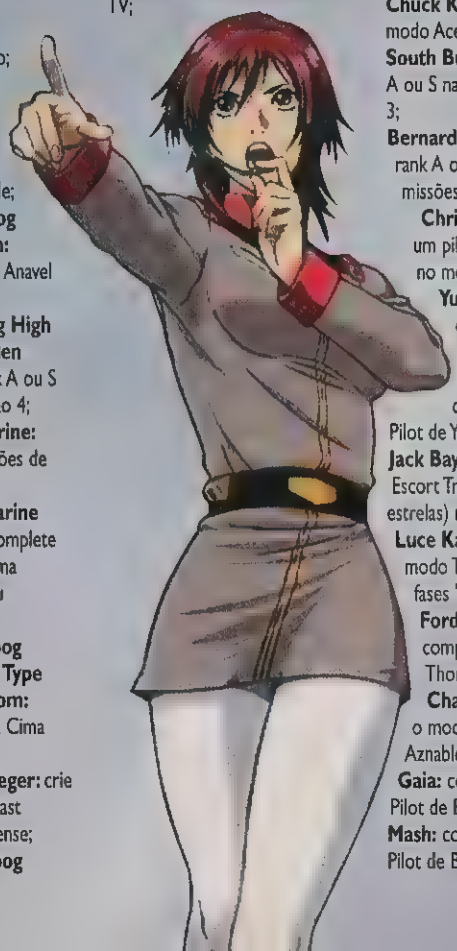


MOBILE SUIT GUNDAM: ENCOUNTERS IN SPACE

Libere Mobile Suits
Earth Federal Space Forces
RB-79 Ball: disponível desde o início;
RB-79K Ball: termine a missão "Build the Solar System" com piloto da Earth Federation no Mission Mode;
RGM-79 GM: disponível desde o início;
RGM-79GS GM Command: crie um piloto Earth Federation e complete todas as oito missões com esse personagem;
RGM-79SP GM Sniper II: crie três pilotos Earth Federation e complete todas as oito missões com esses personagens;
RGM-79N GM Custom: termine as missões de Kou Uraki com rank B ou superior;
RGC-83 GM Cannon II: termine as missões de Kou Uraki;
RX-77-2 Guncannon: disponível desde o início;
RX-75 Guntank: complete o modo White Base TV;
RX-79BD-3 Gundam Blue Destiny Unit 3: obtenha rank A ou S Rank na primeira missão de Yuu Kajima;
RX-78-2 Gundam: disponível desde o início;
RX-78-3 Gundam G3: obtenha rank A ou S em todas as missões do modo White Base;
FA-78-1 Full Armor Gundam: termine a missão "Fortress Capture" (4 estrelas) com piloto da Earth Federation no Mission Mode;
RX-78-4 Gundam Unit 4: termine a fase 5 da "What If" no Throughbread;
RX-78-4[Bst] Gundam Unit 4 Bst: obtenha rank A ou S na fase 5 da "What If" no Thoroughbread;
RX-78-5 Gundam Unit 5: termine a fase 5 no Thoroughbread;
RX-78-5[Bst] Gundam Unit 5 Bst: obtenha rank A ou S na fase 5 no Thoroughbread;
RX-78NT-1 Gundam Alex: crie um piloto da Earth Federation pilot com Newtype Level 3;
RX-78GP01Fb Gundam Zephyranthes Full Vernien: obtenha rank A ou S nas missões 2 e 3 de Kou Uraki;
RX-78GP03S Gundam Dendrobium Stamen: obtenha rank S na missão 6 de Kou Uraki;
RX-78GP03 Dendrobium Orchis: obtenha rank S na missão 5 de Kou Uraki;
RE-78GP04G Gundam Gerbera: obtenha rank S em todas as missões;
Public: termine a missão "Battle of Loum" (4 estrelas);
FF-X7 Core Fighter: complete o Tutorial 3;
FF-X7Bst Core Booster: disponível desde o início;
FF-S3 Saberfish: disponível desde o início;
FF-XIIFb Core Fighter II: complete a missão "Escort Supply Fleet" (3 estrelas) com um piloto da Earth Federation;
G-Fighter: complete o modo White Base TV;
G-Armor: complete a missão "Escort Supply Fleet" (4 estrelas) com um piloto da Earth Federation.

Zeon
MS-05B Zaku I: disponível desde o início;
MS-05B (TRI) Zaku I Black Tri-Stars Custom: obtenha rank A ou S na Black Tri-Stars: missão 2;
MS-06F Zaku II: disponível desde o início;
MS-06S (TRI) Zaku II Black Tri-Stars Custom: obtenha rank A ou S na Black Tri-Stars: missão 1;
MS-06S (CA) Zaku II Char Aznable Custom: obtenha rank A ou S na Char Aznable: missão 1;
MS-06F (JR) Zaku II Johnny Ridden Custom: obtenha rank A ou S na Johnny Ridden: missão 2;
MS-06F (SM) Zaku II Shin Matsunaga Custom: obtenha rank A ou S na Shin Matsunaga: missão 2;
MS-06 (DZ) Zaku II Dozle Zabi Custom: obtenha rank A ou S na Shin Matsunaga: missão 2;
MS-21C Dra-C: complete a missão "Escort Supply Fleet" (3 estrelas) com um piloto da Zeon;

MS-06F-2 Zaku II: crie um piloto Zion e complete todas as oito missões com esse personagem;
MS-06FZ Zaku II FZ: crie três pilotos Zion e complete todas as oito missões com esses personagens;
MS-06FZ (FH) Zaku II FZ Fritz Helm: complete a missão "Escort Supply Fleet" (2 estrelas) com um piloto da Zeon;
MS-06R-1 Zaku II High Mobility Type: complete todas as missões de Shin Matsunaga;
MS-06R-1 (TRI) Zaku II High Mobility Type Black Tri-Stars Custom: obtenha rank A ou S na Black Tri-Stars: missão 3;
MS-06R-2 Zaku II Improved High Mobility Type: complete todas as missões de Johnny Ridden;
MS-06R-2 (JR) Zaku II High Mobility Type Johnny Ridden Custom: obtenha rank A ou S na Johnny Ridden: missão 3;
MS-09R Rick Dom: disponível desde o início;
YMS-15 Gyan: obtenha rank S na White Base: missão Texas Colony;
MS-14A Gelgoog: disponível desde o início;
MS-14S (CA) Gelgoog Char Aznable Custom: complete todas as missões de Char Aznable;
MS-14A (AG) Gelgoog Anavel Gato Custom: obtenha rank A ou S na Anavel Gato: missão 2;
MS-14B (JR) Gelgoog High Mobility Johnny Ridden Custom: obtenha rank A ou S na Johnny Ridden: missão 4;
MS-14F Gelgoog Marine: complete todas as missões de Cima Garahau;
MS-14Fs Gelgoog Marine Commander Type: complete todas as missões de Cima Garahau com rank B ou superior;
MS-14Fs (CG) Gelgoog Marine Commander Type Cima Garahau Custom: obtenha rank A ou S na Cima Garahau: missão 2;
MS-14JG Gelgoog Jaeger: crie um piloto Zeon com Fast Combat, Sniper e Six Sense;
MS-14JG (SM) Gelgoog Jaeger Shin Matsunaga Custom: obtenha rank A ou S na Shin Matsunaga: missão 5;
MS-11 Action Zaku: obtenha rank A ou S em todas as missões Thoroughbread e complete a missão "Pezun Numbers" (4 estrelas) com pikoto Zeon;
MS-17 Galbaldy Alpha: obtenha rank A ou S em todas as missões Thoroughbread e complete a missão "Pezun Numbers" (4 estrelas) com pikoto Zeon;
MS-18E Kaempfer: termine a missão "Escort Supply Fleet" (4 estrelas) com piloto Zeon;
RX-79BD-2 Gundam Blue Destiny Unit 02: obtenha rank A ou S na Yuu Kajima: missão 2;
RX-78GP02A Gundam "Physalis": obtenha rank A ou S na Anavel Gato: missão 3;
AGX-04 Gerbera Tetra: obtenha rank A ou S na Cima Garahau: missão 3;
MA-04X: obtenha rank A ou S na White Base: missão 1 e complete o modo White Base TV;



MA-05 Bigro: disponível desde o inicio;
MA-06 Val Varo: obtenha rank S na Kou Uraki: missão 1;
MAN-03 Braw Bro: crie um piloto Zeon com Newtype Level 2;
MAN-08 Elmeth: crie um piloto Zeon com Newtype Level 3;
MSN-02 Zeong: obtenha rank A ou S na Char Aznable: missão 5;
MA-08 Big Zam: obtenha rank A ou S na White Base: missão 3 e também na Shin Matsunaga: missões 2 e 3;
AMX-002 Neue Ziel: obtenha rank A ou S na Anavel Gato: missão 5.

Libere pilotos no modo Versus

Amuro Ray: disponível desde o inicio;
Kai Shiden: disponível desde o início;
Hayato Kobayashi: disponível desde o início;
Sayla Mass: complete o modo White Base TV;
Sleggar Law: complete o modo White Base;
Ryu Jose: complete o Tutorial 3;
Kou Uraki: complete o modo Ace Pilot de Kou Uraki;
Chuck Keith: complete o modo Ace Pilot de Kou Uraki;
South Burning: obtenha rank A ou S na **Kou Uraki:** missão 3;
Bernard Monsha: obtenha rank A ou S em todas as missões de Kou Uraki;
Christina McKenzie: crie um piloto Newtype level 3 no modo Mission;
Yuu Kajima: complete o modo Ace Pilot de Yuu Kajima;
Philip Hughes: complete o modo Ace Pilot de Yuu Kajima;
Jack Bayard: complete a fase Escort Transport Fleet (5 estrelas) no Mission Mode;
Luce Kassel: complete o modo Thoroughbread com as fases "What If";
Ford Romfellow: complete o modo Thoroughbread;
Char Aznable: complete o modo Ace Pilot de Char Aznable;
Gaia: complete o modo Ace Pilot de Black Tri-Stars;
Mash: complete o modo Ace Pilot de Black Tri-Stars;
Ortega: complete o modo Ace Pilot de Black Tri-Stars;
M'Quve: obtenha Gyan e crie um piloto Zeon com Sly e Hit and Run;
Chalia Bull: complete a White Base: missão 1;
Gadem: disponível desde o início;
Lalah Sune: obtenha rank A ou S na White Base: missão 6;
Tokwan: disponível desde o início;
Dimitri: libere Zakrello;
Gene: disponível desde o início;
Dozle Zabi: obtenha rank A ou S na White Base: missão 3;
Anavel Gato: complete o modo Ace Pilot de Anavel Gato;
Kelly Layzner: obtenha rank A ou S na Kou Uraki: missão 1;
Cima Garahau: complete o modo Ace Pilot de Cima Garahau;
Karius: complete o modo Ace Pilot de Anavel Gato;
Bernie Wiseman: crie 3 pilotos Zeon para o Mission Mode;
Nimbus Schertzen: obtenha rank A ou S na Yuu Kajima: missão 2;
Johnny Ridden: complete o modo Ace Pilot de Johnny Ridden;
Shin Matsunaga: complete o modo Ace Pilot de Shin Matsunaga.

Libere modo White Base TV

Jogue pelo menos uma vez cada um dos modos de jogo.

Libere pilotos na Ace Pilots

Black Tri-Stars: termine o modo Char Aznable;
Johnny Ridden: termine o modo Black Tri-Stars;
Shin Matsunaga: termine o modo Johnny Ridden;
Yuu Kajima: termine o modo Thoroughbread;
Anavel Gato: termine o modo Kou Uraki;
Cima Garahau: termine o modo Anavel Gato.

Liberar habilidades para Mission Mode

Politics: complete 2 missões Mind (5 estrelas) no Mission Mode;
Moon Maker: complete 2 missões Balanced no Mission Mode;
Grand Stand: complete 2 missões Pilot (5 estrelas) no Mission Mode;
Iron Wall: complete 2 missões Body (5 estrelas) no Mission Mode;

Liberar músicas

Lista 1: complete o modo White Base;
Lista 2: complete o modo Thoroughbread.

KARAOKE REVOLUTION

Música One Week

Complete o modo Showtime.

Música Ladies Night

Termine o modo Arcade na dificuldade Beginner com rank Gold, pelo menos, em todas as músicas.

Música Smooth Criminal

Termine o modo Arcade na dificuldade Intermediate com rank Gold, pelo menos, em todas as músicas.

Música Science Genius Girl

Termine o modo Arcade na dificuldade Advanced com rank Gold, pelo menos, em todas as músicas.

Jogue com Bub e Cherry

Complete uma música no modo Showtime com o rank Platinum.

Jogue com Kat

Termine o modo Arcade na dificuldade Beginner com rank Platinum em todas as músicas.

Jogue com Harmony

Termine o modo Arcade na dificuldade Intermediate com rank Platinum em todas as músicas.

Jogue com Martin

Termine o modo Arcade na dificuldade Advanced com rank Platinum em todas as músicas.

Vídeo One Week

Complete uma música em cada uma das áreas do modo Showtime.

Vídeos extras

Complete todas as músicas do modo Showtime.

Roupas alternativas

Termine quaisquer músicas no modo Showtime com rank Gold ou Platinum. Com rank Gold libera-se uma roupa enquanto o Platinum fornece duas peças. Mas nem todos os personagens têm roupas alternativas.

THE KING OF FIGHTERS 2000/2001

THE KING OF FIGHTERS 2000

Jogue com Zero

Derrote 99 oponentes no modo Party ou acumule mais de 40 horas de jogo. Escolha Single VS, Team VS ou Practice. Selecione quaisquer personagens e Strikers. Antes de aparecer a tela de seleção de ordem deixe pressionado ↑ + □ (ou ○ para cor alternativa). Ainda com os botões pressionados, aperte X para confirmar ▫ lutador e Zero será colocado no lugar dele. Um som confirma a dica.

Mais Strikers

Derrote quantos oponentes que se fazem necessários no modo Party ou acumule horas de jogo para liberar os Strikers. Ainda, veja no lugar de quem eles aparecem.

Strikers	Derrote	Acumule	Entram no lugar de...
Heavy D, Lucky e Brian	14 oponentes	5 horas	Joe, Andy e Terry
Orochi Iori ▪ Orochi Leona	27 oponentes	10 horas	Ralf e Benimaru
Wolfgang Krauser e Mr. Big	36 oponentes	15 horas	Mai e Takuma
Heidern	40 oponentes	20 horas	Whip
Orochi	70 oponentes	30 horas	Leona
Krizalid	99 oponentes	40 horas	K'

Apresentação

Realize os objetivos para liberar ▪ apresentações.

Apresentação	Objetivo
The King of Fighters '94	Acumule mais de 10 horas de jogo
The King of Fighters '95	Faça um combo de 30 hits no modo Practice
The King of Fighters '96	Deixe Quick no Life Recover no modo Practice e tire toda energia do oponente
The King of Fighters '97	Consiga 200 pontos ability no modo Single Play
The King of Fighters '98	Consiga 300 pontos ability no modo Team Play
The King of Fighters '99	Termine o jogo na dificuldade Expert

THE KING OF FIGHTERS 2001

Extras

Derrote quantos oponentes que se fazem necessários no modo Party para liberar os Strikers, fases e lutadores

Strikers	Derrote
Glugan	10 oponentes
Ron	20 oponentes
Krazalid	30 oponentes

Fases	Derrote
Coréia	40 oponentes
Japão	50 oponentes
China	60 oponentes
EUA	70 oponentes
Brasil	80 oponentes
Itália	90 oponentes
México	100 oponentes
Zero	110 oponentes
Igniz	120 oponentes

Lutadores	Derrote
Zero	150 oponentes
Igniz	200 oponentes

GAMECUBE

1080° AVALANCHE

Dificuldade

Digite os códigos para ajustar o nível de dificuldade.

Dificuldade	Código
Novice	JAS3IKRR
Hard	2AUNIKFS
Expert	EATFIKRM
Extreme	9AVVIKNY

Boards

Realize os objetivos.

Board	Objetivo
8-Bit Soul	9 moedas Time Trials com Ricky
Backbone	9 moedas Time Trials com Tara
Bad Cat	9 moedas Time Trials com Akari
Broken Forest	5 moedas Time Trials com Rob
Cold Front	5 moedas Time Trials com Kemen
Conquest	9 moedas Time Trials com Rob
Crime Scene	2 moedas Time Trials com Tara
DNA	5 moedas Time Trials com Tara
GCN	2 moedas Time Trials com Rob
Happiness	5 moedas Time Trials com Akari
Mind Invasion	5 moedas Time Trials com Ricky
Mr. Beake	2 troféus no Gate Challenge batendo o recorde de pontos em 2 pistas
NST 1080 Avalanche	15 troféus no Gate Challenge batendo o recorde de pontos em 15 pistas
Old School	6 troféus no Gate Challenge batendo o recorde de pontos em 6 pistas
Once Bitten	2 moedas Time Trials com Akari
Power Painter	9 troféus no Gate Challenge batendo o recorde de pontos em 9 pistas
Pulse	9 moedas Time Trials com Kemen
Scaretactix	2 moedas Time Trials com Kemen
Winterborn	2 moedas Time Trials com Ricky

Boards alternativos

Consiga 18 moedas Time Trail para liberar desenhos alternativos para os boards iniciais.

Roupas alternativas

Termine o jogo no Hard para liberar o personagem com outra roupa.

BEYOND GOOD AND EVIL

Minigame Marble

Colete 88 pérolas para liberar o Marble no Mdisk.

I-NINJA

Battle Arena

Consiga todas as 64 graduações. A Battle Arena estará aberta na Robot Beach.

GOTCHA FORCE

Batalhas solo

Termine o jogo.

Opção Special

Termine o jogo duas vezes para liberar a opção Special no modo Story. Use-a para jogar qualquer capítulo no modo Battle.

Neo G Red
Termine o jogo duas vezes.

Blue G Red
Termine o jogo quatro vezes.

Crystal G Red
Termine o jogo cinco vezes.

Silver G Red
Termine o jogo seis vezes.

Gold G Red
Termine o jogo sete vezes.

Silhouette G Red
Termine o jogo oito vezes.

Shadow Neo G Red
Termine o jogo nove vezes.

PAC-MAN WORLD 2

Várias dicas
Colete um determinado número Tokens para liberar as funções.

Dica	Tokens
Minigame Pac-Man	10
Minigame Pac-Attack	30
Minigame Pac-Mania	100
Minigame Ms. Pac-Man	180
Music test	60
Artes	150

MONSTER 4X4: MASTERS OF METAL

Caminhões bônus
Vença o modo Champ Tour para liberar oito caminhões: Grave Digger, Maximum Destruction, Avenger, Redtoid, El Toro Loco, Inferno, Predator e Eradicator.

Pista lunar
Corra em todas as pistas offroad e colete todas as 50 estrelas. Vá para o modo Training e corra na lua. São mais 27 estrelas que representam as pessoas que trabalharam no game.

RESIDENT EVIL: CODE VERONICA X

Battle Mode
Termine o jogo. A opção aparecerá na tela-título.

Jogue com Steve Burnside no Battle Mode
Pegue a réplica dourada da Luger no escritório do porão (está no disco 2). A seqüência correta das gavetas é vermelho, verde, azul e a de baixo. Ou consiga um rank A com Chris no modo Battle.

Fogo cruzado com Steve Burnside com Submachine Gun
No modo Battle, mate todos os zumbis de uma sala com exceção de um. Equipe-se da Submachine Gun, ande em direção ao zumbo e pressione A. Veja Steve Burnside fazer um fogo cruzado.

Jogue com Claire alternativa no Battle Mode
Consiga um rank A com Claire original no modo Battle.

Jogue com Albert Wesker no Battle Mode
Pegue os óculos de sol de Albert Wesker no chão do laboratório de incubação após a seqüência de Intermission quando estiver jogando com Chris. Ou consiga um rank A com Steve Burnside no modo Battle.

Arma Linear Launcher
Consiga um rank A com Steve Burnside, Chris, Albert Wesker e com as duas versões de Claire no Battle Mode. A arma aparece no menu de itens na próxima vez que entrar no Battle Mode.

POKÉMON CHANNEL

Pular segmentos
Pressione L ou R enquanto assiste à TV para circular pelos canais e avançar para o próximo segmento no primeiro canal que assistiu.

RW e FF no Pichu Bros Scenes
Pressione L (retroceder) ou R (avançar) durante o Pichu Bros Scene que ainda não foi assistido.

Todos os Pikachu Nice Cards
Colete 101 diferentes Nice Cards para liberar as três versões dos nova Pikachu Nice Cards.

Complete os vídeos Pichu Bros
Olhe nos buracos depois do Day 6 para achar os vídeos Pichu Bros em japonês e inglês.

Disco Hosted By Kasumi
Ache Togepi no Day 6.

Projetor
Consiga os 5 episódios do Pichu Bros Party Panic.

Pichu Bros Episode 2
Jogue Pokemon Channel no Day 2.

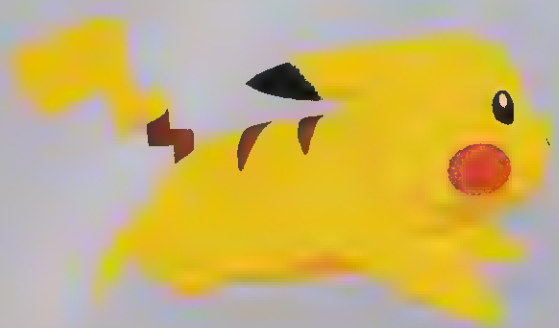
Pichu Bros Episode 3
Jogue Pokemon Channel no Day 3.

Pichu Bros Episode 4
Jogue Pokemon Channel no Day 4.

Pichu Bros Episode 5
Olhe no Ruins of Truty no Day.

Prime Binder
Colete 50 diferente Nice Cards.

Superior Binder
Colete 25 diferente Nice Cards.



GAMEBOY ADVANCE

THE KING OF FIGHTERS EX 2: HOWLING BLOOD

Jogar com Sinobu
Consiga o rank Master Orochi com todos os 27 personagens.

Jogar Sinobu poderoso
Consiga o rank Master Orochi com Sinobu.

Final alternatico
Termine o jogo com Kyo, Iori e Reiji.

MAX PAYNE

Modo Cheat
Termine o jogo para liberar as opções "Super Cop" (invencibilidade), "Infinite Ammo" (munição infinita) e "All Weapons" (todas as armas) no menu de Cheat.

CT SPECIAL FORCES

Personagens especiais
Digite os códigos para poder selecionar o personagem antes de a fase começar.

Level	Password
1	0202
2	1408
3	2704
4	0108

Level	Password
2	1608
3	2111
Final	1705

CT SPECIAL FORCES 2

Passwords
Digite os códigos para ir às respectivas fases.

Level	Password
Stop Igor	0024
Truck To Rebel Base	0038
Subway	0349
The Lab	0377
Try For Stealth	0427
Take Raptor Into Zone	0505
Nuclear Warning At 30C	0612
Parachute Over Desert	0623
Release Hostage	0637
Blow Up Lab	0737
Nuclear warning at 30C	0738
Stop Igor	0772
Secure Zone	0801
Find Secret Agent	0821

PC

NORTHLAND

Modo Cheat
Entre com os códigos para ativar os efeitos.

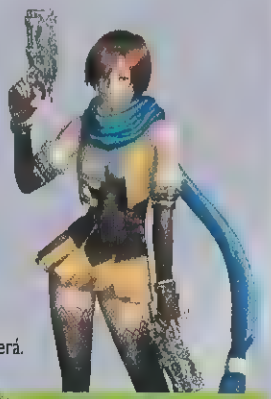
Efeito	Código
Jogo rápido	funlarry
Todos entram nas casas	funmapverysmall
Mapa revelado	funexplore
Desconhecido	funmapverybig

ARMED AND DANGEROUS

Modo Cheat
Entre com os códigos para ativar os efeitos.

Efeito	Código
Listar Cheats disponíveis	DAJIGSUP
Modo Topsy Turvy	WAAAAAAH
Todos os vídeos	AMATINEE
Seleção de fases	MISSIONS
Modo God	PRAYTOME
Invencibilidade	SHIELDME
Munição infinita	NDMRBLTS
Pés grandes	SHOESIZE
Mãos grandes	EATGRENZ
Cabeção	VERYHIIQ
Recuperar energia	AMBULNCE
Recuperar munição	SHOOTMOR

CHAOS LEGION



Dificuldade Hard
Termine o jogo na dificuldade Normal.

Dificuldade Super Hard
Termine o jogo na dificuldade Hard.

Jogue como Arcia:
Termine o jogo na dificuldade Normal.

Extras
Termine o jogo e o menu Extra aparecerá.

ARMED AND DANGEROUS

Várias dicas
Use os códigos na tela Code Entry.

Efeito	Código
Incencibilidade	X(3), R, A, L(2), Y
Modo God	Y, A, B, X, B, A(2), L
Todas as fases	Y, Branco, Preto, L, A, R(2), Y
Energia infinita	X, R, A, Y, Preto, B, A, R
Munição infinita	A, L(2), Preto, B, Branco, L(2)
Todos os vídeos	A, Y, A, Y, Preto, R, A, Y
Cabeção	L, Preto, B, Branco(2), B, Preto, L
Mãos grandes	R, Branco, X, L, Branco, R(2), Y
Pés grandes	R, Branco, Y, A, L, B, Branco, X
Topsy Turvy	Y, A, B(2), A, B, Branco(2)

Encher munição
Durante o jogo digite Preto, B, A, R(2), A, L, Preto.

BEYOND GOOD AND EVIL

Minigame Marble
Colete 88 pérolas para liberar o minigame Marble no Mdisk.

KARATE
DE COMBATE SEIWAKAI

Aulas de Karate e Kick-Boxing Ministradas pelo Prof. Edivan Souto Vice Campeão Mundial de Categorias e Campeão Internacional

- ✔ Musculação
- ✔ Localizada
- ✔ Glúteos
- ✔ Abdominal
- ✔ Alongamento
- ✔ Lambaeróbica
- ✔ Personal Trainer
- ✔ Ju-Jitsu Morgante
- ✔ Capoeira
- ✔ Bodyattack
- ✔ Bodybalance
- ✔ Bodycombat
- ✔ RPM
- ✔ Bodyjam
- ✔ Bodypump
- ✔ Bodystep

Nível A academia

Av. Pedro Bueno, 16 - Aeroporto
Fone.: 5589-7716
São Paulo - SP

Para maiores informações:
www.nivela.com.br

PLAYSTATION 2

JAK II

Código de ativação	
F450B62A 7A74451E	249101E2 10F6D3C9
249001EA 91F69BE1	249A514A 14F5D3D8
248211C8 10D6D3F9	24C1BC36 BBFE0A64
Energia infinita	2490B268 14B04388
Munição infinita	24903428 14304508
Dark Eco infinito	249C9408 2431D31C
Metal Head Skull Gems infinitos	240CD63E ED3ADBAE 240CD63E ED3ADB9E
Precursor Orbs infinitos	240CD63E ED3ADBBE 240CD43E ED3ADB0E
Energia infinita (na artilharia)	24010AFA B5761CC5

RACING EVOLUTION

Código de ativação	945518A0 932E58E0
RP infinito (entre em Event Challenge para ativar)	2441AEAC 9B768139 2443AE86 9A74C88B 24DAF60A 1675C1A8 24D1B68E 9256C199 241135E8 12F65716 24D196B4 8D3CD52D 24D133F4 BFBCD5DD
Todos os carros (entre na garagem para liberar os carros)	2450B6A8 1274C109 24DAF60A 1675C128 24D2F688 1256C119 24D131A8 127643D4

MOBILE SUIT GUNDAM: ENCOUNTERS IN SPACE

Código de ativação	94D0BFF8 B46E5BB2
Munição infinita	244094E8 1AF443BF
HP infinito	249129EA 12744B71
Escudo infinito	24509732 93F4159F
Ataque especial infinito	241126AE 1F7E16AF 249136A8 0675579C
Thruster infinito	245893EE 867453BC
Sem limite de tempo	24D01A74 17EC42D1
Pontuação rápida	24C3164C 88F450CD 24C0960C 8A7444BD

FATAL FRAME II: CRIMSON BUTTERFLY

Código de ativação	94C43FA6 9CFE0E18
Máximo de Bell Key	24003368 3C34C57A
Máximo de Black Bag	24003268 3CB4C5FA
Máximo de Bloody Ring	24003368 3CB4C57A
Máximo de Butterfly Key	24403068 3CB4C56A
Máximo de Crimson Ball	24003268 3C34C57A
Máximo de Crimson Wing Tome	24403368 3CB4C57A
Máximo de Design Plans	24003068 3CB4C56A
Máximo de Diamond Link Key	24403068 3CB4C5EA
Máximo de Diamond Stack Key	24403068 3CB4C57A
Máximo de Disaster Tome	24403168 3CB4C56A
Máximo de Doll's Head	24003368 3C34C5EA
Máximo de Doll's Left Arm	24003168 3C34C56A
Máximo de Doll's Right Arm	24003368 3C34C5FA
Máximo de Film Reel 1	24003268 3C34C5EA
Máximo de Film Reel 2	24003268 3C34C5FA
Máximo de Film Reel 3	24003068 3C34C56A
Máximo de Film Reel 4	24003068 3C34C57A
Máximo de Film Reel 5	24003068 3C34C5EA
Máximo de Film Reel 6	24003068 3C34C5FA
Máximo de Film Reel 7	24003368 3C34C56A
Máximo de Flash Light	24403368 3C34C5FA
Máximo de Ginger Key	24403368 3CB4C56A
Máximo de Glass Eyes	24003168 3C34C57A
Máximo de Hammer Key	24403068 3CB4C5FA
Máximo de Herbal Medicine	24403068 3C34C57A
Máximo de Kiryu Crest	24003268 3CB4C56A
Máximo de Light Key	24403168 3CB4C5EA
Máximo de Master's Key	24003368 3CB4C56A
Máximo de Miyako's Diary 1	24403168 3C34C5EA
Máximo de Miyako's Diary 2	24403168 3C34C5FA
Máximo de Moon Grass	24403368 3C34C56A
Máximo de Moon Incense	24403368 3C34C57A
Máximo de Octagon Key	24003068 3CB4C5FA
Máximo de Old Book	24403268 3CB4C56A
Máximo de Osaka Crest	24003268 3CB4C57A
Máximo de Osaka House Map	24403268 3CB4C5EA
Máximo de Paulownia Key	24003068 3CB4C5EA
Máximo de Red Cord Doll	24003068 3CB4C57A
Máximo de Ritual Tome	24403168 3CB4C57A
Máximo de Rusty Key	24003268 3C34C56A
Máximo de Sacred Water	24403068 3C34C5EA
Máximo de Shadow Key	24403168 3CB4C5FA
Máximo de Spirit Stone Radio	24003268 3CB4C5EA
Máximo de Statue Photo	24403268 3CB4C57A
Máximo de Stone Mirror	24403068 3C34C5FA
Máximo de Taboo Tome	24403368 3CB4C5EA
Máximo de Tachibana Crest	24003168 3C34C5EA
Máximo de The Camera Of Obscura	24403368 3C34C5EA
Máximo de Tsuchihara Crest	24003168 3C34C5FA
Máximo de Twin Doll Heads	24403268 3CB4C5FA
Máximo de Twin Statue Key L	24403168 3C34C57A
Máximo de Twin Statue Key R	24403168 3C34C56A
Máximo de Twin Tome	24403368 3CB4C5FA
Máximo de Type-14 Film	24403268 3C34C57A
Máximo de Type-61 Film	24403268 3C34C5EA
Máximo de Type-7 Film	24503268 3434C568
Máximo de Type-90 Film	24403268 3C34C5FA
Máximo de Type-Zero Film	24403068 3C34C56A

THE KING OF FIGHTERS 2000/2001

The King of Fighters 2000

Código de ativação	94919BA2 1EE615BC
Energia infinita: jogador 1	2540BD78 BEB0871A
Energia infinita: jogador 2	25009D78 BEB0871A
Strikers infinitos: jogador 1	05509669 B6B0E788
Strikers infinitos: jogador 2	0510B669 B6B0F588
Barra de especial infinito: jogador 1	0540BE68 BEB0E79A
Barra de especial infinito: jogador 2	05009E68 BEB0E79A

The King of Fighters 2001

Código de ativação	94C5B4FA 173E9374
Energia infinita: jogador 1	2420B978 9E7493DE
Energia infinita: jogador 2	24209978 9E7493DE
Strikers infinitos: jogador 1	04709069 1674F34E
Strikers infinitos: jogador 2	04703429 1674E50E
Barra de especial infinito: jogador 1	04B0B06A 9E74F35C
Barra de especial infinito: jogador 2	04B0906A 9E74F35C

GAMECUBE

POKÉMON CHANNEL

Código de ativação	X5BF-ATDY-J9PWG B714-34F3-AU35A
Digite L + R + X para ganhar dinheiro	HWP0-WTQR-GDF6R 1QN2-23QA-U7YXY N9CE-MHK9-RQB1U
Digite L + R + X para ganhar todas as Nice Cards	XW14-Z41V-UUZ0K ZAGP-2XA3-E0ENB V0N7-W918-AGPUR RC84-RFRN-AFHZV DFMR-455C-16DAY RC84-RFRN-AFHZV PMG7-MB56-J8GFY RC84-RFRN-AFHZV Y2AW-9NDD-QYCM1 RC84-RFRN-AFHZV E9FZ-A3QA-YCERP

THE SIMS: BUSTIN' OUT

Código de ativação	7P22-FN8P-3NVPE TR9W-RG1Y-PF3GC
Dinheiro infinito	8UZC-Y65M-62QGW UQ7B-CCDH-MZAP9
B + cima (direcional digital) para motivos máximos	0N4Q-H29D-ZMQGM 8MUX-8UR9-F9ZMN URZT-16C7-8EE0M ZP02-VK03-9ZRB5 3T31-MW2W-Y968F
Sem Censor Box (seu Sim)	PHMQ-JDEY-3MU47 MTX9-NE5G-XVJ0Y
Trocar de roupa para ficar nu	7FGB-XHQJ-WR3C6 5HD9-NYEP-EQ575
B + R para tempo ultra-rápido	8Y53-HQEU-8K7NK PNEG-ZX2N-GZQK6 RENH-WJ9R-ZUH2J
Itens de graça	WMM1-GGKF-TRJ53 U4GK-3CR7-G5XQQ
Itens liberados	E9Y1-4Q57-EFE24 2X35-MN8M-2UKFR
Locais liberados	KA4U-A1IG-3MEN3 KKK3-QWDV-59CDQ
Ter Super Lawn Gnome	VBB1-4D92-HF4P5 CC2N-2UH0-UU64W
Permitir ações Debug	R0DY-AA3P-P7K9U JW6D-Q290-WWEU7
Extra Motive Info	9JH7-7C87-QTBDN HFTX-KQDZ-FM81H
Segure Z enquanto conversa para relacionamento máximo	T8GP-P4CZ-Q7N4H TZ7M-MN2G-F25Q2 J3CJ-C0QQ-418VZ KK62-M51D-XB3FX

MARIO KART: DOUBLE DASH!!

Código de ativação	D5BW-BEHW-4CYDX RHBW-NH66-DCH1B 0J21-TBH4-F0W9Q FUC0-E1WV-73AAK HF39-AXUE-2T02K T8YC-MRMR-ANMCW
Tudo liberado	NJ3Z-472W-XKJ9Z XRAN-VRZ1-BA1AD
Estrela dura para sempre	3QHT-FW59-4U6ZW E10T-DJ7T-WRTMF
Velocidade extra	NUHZ-U3JU-FEDD0 PGGY-DAVZ-5VBMA NACM-209W-YWCQ3
Z para pular	V19U-8TNC-0HPU2 AAXA-C654-4W5K9 U0NN-357W-HNN45

Cima (direcional digital) congela tempo
CNBJ-82GA-YMBTT
EH8E-N4WA-WAVWM
NNRG-4MVQ-JN1DZ

Baixo (direcional digital) descongela tempo
55GG-FT1N-TVPYG EJMW-TEFB-XPXZ8
K1CJ-VHP9-U1EDU

Outros karts não se mexem
2C24-Q0FY-483EQ W13H-B1V8-DDDN4

Karts gigantes UKCU-AAR4-Y64BA
GM64-T0GW-PV01T 3VDP-PAU6-Z1XEE

Karts pequenos EYP9-7A6N-AZV3B
U0U0-8UAD-JFQ38 3VDP-PAU6-Z1XEE

Máximo de pontos na prova
B50J-VWF0-Q09WW 0K6W-HEJF-6QK3M

Esquerda (direcional digital) para estrela
J0A7-8H59-6GT6H E10T-DJ7T-WRTMF
4PD7-DF7R-G14YW M74H-CZH6-1M60V
XJ1V-1J1N-5678X QRU6-1G46-Y3A4N
E9FZ-A3QA-YCERP D7R5-3YUB-PGN4F
NFAM-HTFT-J8YJ3 4E1T-NMDW-GYR88
KDEQ-0NZS-R2FMM E9FZ-A3QA-YCERP

Ponte não balança K5WN-YUA8-1T2MF
QMQU-ZMXB-K1J2C

Armas não funcionam QB96-CX2F-J6U0P
W6G6-QU0R-FT0E4

Desligar desastres 1BWD-N1KZ-UE298
375Y-20Q3-44J2P

Corrida de uma volta YRWF-34NB-CUPHQ
K15D-1RGA-1X6C5

Sem restrição para escolher kart
7BX1-XV2A-K6PEW B5T7-JZUN-14Z0Z
D4T6-CRK3-JMW52 XZ8U-XZM3-21FT7
19FM-824F-9MX8G NPAN-AYG0-6CDD3
KAQF-A4VP-HPENA YA9P-19GP-MAV5V
2VWP-22ZC-1Y83M HDKR-RAKB-7A9FP
NA2H-EMF4-YEB11 KGNH-4AXA-75R2V

Desabilitar colisão (segure baixo no direcional digital)
E74C-B6E5-DWAAB F6KZ-FNE0-WQQ7F
C86V-J3JB-4GYCA 6PAU-V7H8-VJD07

Cogumelo infinito UGTD-K922-HH5JG
6780-KYG4-FQJ6D

Karts invisíveis Y6DG-AAJX-CCUAZ
BYNH-9538-T4VW9

Arranque duplo de cogumelo
E7PY-N4DW-U9NPQ PJ3J-067C-BRBGZ

Itens aleatórios 8UKN-37EJ-75XX4
YCJT-793F-NP641 A8ZX-NJ94-3NR79J
6ND-EY1E-09H6Z NBED-W4C1-1CN1M
P1WP-EXWV-CD3Z6

Sombreamento Gourard 8GP8-VFJN-7QFRJ
0FYB-43VU-0RTAM

Reduzir esfumaçamento
VFVH-VTDQ-1HFEJ 3R9K-C4DG-P86GT

Aumentar esfumaçamento
QK5Y-XTAV-7F893 7WMP-KD0H-KEQ0K

Item Codes

Sempre casco verde 2CPZ-UTRU-V0XUN
BM0Z-R31W-P1BMG

Sempre casco verde especial
N4M1-2NJY-AZC5F P4T9-A03T-2V4X9

Sempre casco vermelho 9239-4AC6-NX926
R630-Q52U-J8CVZ

Sempre banana CXAE-3FFM-4QR5M
YWU6-UQ0X-VJKQY

Sempre banana especial
YMXF-U3FA-49NDY J3PV-GA9U-9EK2V

Sempre cogumelo 4FU3-PQWV-E1CJ9
R8R5-KQYH-767NE

Sempre estrela DC60-W61G-5MXYA
XPV6-DPT5-M1CQ1

Sempre Wan Wan 10M1-C0JM-0MNCU
R9QQ-MDR2-RY1E9

Sempre bomba EEZQ-P6EK-TXCJU
176D-2TFX-Q5V75

Sempre Bros especial Y0NJ-X9WQ-JCP45
9UUG-3X5T-ZZU3B

Sempre raio REUK-MFMY-R63GA
0V3U-H2IF-QXGH5

Sempre ovo 0HME-41J0-V32KZ
DYNX-D81M-UV9XQ

Sempre cogumelo dourado
2QQB-BN73-BK6N0 WEJA-W3QV-6BAU8

Sempre casco azul 4B6E-KZ1U-KTT81
489Q-WYJD-YHU01

Sempre coração 9U1Q-P1V6-4ZCZE
1Z1H-1MXJ-UM5MT

Sempre caixa falsa RQUC-5B45-W09Q5
TU6U-PAKG-ZTZ9Z

Sempre casco especial BCMV-FPBT-82CB2
HZB8-HUA2-1Y2B9

Sempre 3 cogumelos FJQX-5VB6-PZG1D
M7VK-A0EE-ZWZTV

R: RACING EVOLUTION

Código de ativação XXVU-R5X7-T40VJ
8ING-0J6M-BKEMK

Racing Life completo e todos os vídeos
DFPH-GZEP-2BXWU VZ03-DXB6-SMZP8
BBAM-A47Y-7WTAG

Todos os carros 7G7U-RYJN-H25FR
GAR2-XKUV-TVMAN
2CCN-KBNR-6YNNK

Máximo de Event RP 5P4E-QBBG-B7XFA
15BV-1ZRM-7R453

Liberar carros GT Class 1

Corvette C5-r-yellow FPN9-UANW-J6VKJ
EFM4-8UAM-QUY8F

Corvette C5-r-blue 9B86-F3DJ-CYTD2
PV7P-D96A-TFWJ0

Corvette C5-r-green QMTK-GKAX-5URC7
C34E-R3MB-16QZ4

Dodge Viper-red QV74-ER0N-DR9BC
N6FN-ME8R-F945T

Dodge Viper-black 7FZF-18ZV-9X8QF
H5Q2-BANF-DQE6K

Dodge Viper-purple 6X86-81E5-86Q1R
W9GQ-DTNH-63C7J

Honda Nsx KK0K-00ZV-KCAGA
55FP-TVGF-YTUFT

BMW Mclaren F1 HC7B-C9AB-XM3AU
KXKV-KQNK-FVDX0

Skyline KC7W-EC0P-883QZ
91PM-TZEH-0P8HD

S7 R-red GNC6-9ZKZ-J9B7P
2VFW-N5VT-7H3X2

S7 R-black 9PX7-GQV1-BNW8Q
GRA9-M47X-GHHEK

Toyota Supra K4X3-D9CW-ZFEX6
74AA-J6BJ-TF3VJ

Volkswagen W12-red XQB7-Q66X-U9ZW7
0YV7-APXZ-RJRMP

Volkswagen W12-black 7V63-9C9F-7NUFA
EXN1-2EME-W4V6X

Volkswagen W12-white 5PFF-3A1M-16M4A
CJYH-36K4-4W3NZ

Fiat 500 N6Z8-WT82-D0382
UB32-KVT5-D5W75

BMW M3 Gtr-white KCNA-QAA5-TXEQJ
4RE9-XZWU-E6175

BMW M3 Gtr-black 0A50-Q92R-CTK86
7BFY-JAY8-F0W3A

Liberar carros GT Class 2

Pantera Gts-white 12KX-H20B-GPF9K
437G-PAUT-GJK5R

Pantera Gts-yellow ND5D-6HKE-0E0AV
2D1N-ENMJ-UR4HY

Pantera Gts-blue BJTR-RQGX-XHCPY
X6PJ-AA0G-20EK2

Lotus Sports Elise-green N9GR-CG91-KE2HP
P3GR-YXT3-2W0PR

Lotus Sports Elise-black 7KAQ-0Y4K-11ZA8
UDW3-VHPM-AZ9JT

Lotus Sports Elise-white
W457-W4A0-FX8G1
XWUV-RTWW-2E6AZ

Alfa Romeo 156 Gta-1 NX7N-42VZ-8HBV9
RP9Z-952X-CN7KA

Alfa Romeo 156 Gta-2 5NUH-9JZJ-YUR0Q
2CTD-W05G-WDY6W

Honda S2000-white HVCU-X6TZ-M83U8
MUYQ-6DPZ-CZ7YM

Honda S2000-yellow E4QG-1MQG-Q8HBB
V80F-A4RD-TEH4Y

Honda S2000-black GRM7-3AXU-YR6P9
D31U-R148-VCFVJ

Mazda Rx-7-blue R6EF-AYC0-CZ4YE
P1ZX-610P-XKKE3

Mazda Rx-7-red WJUG-450H-7MJ16
YKA8-JHRM-E9ANC

Mitsubishi Lancer-red 3T9M-HN3T-8JMD1
FMH2-9W97-AGPR1

Mitsubishi Lancer-black 71N1-j0PH-PPTY0
BNF6-UNGY-2J23T

Peugeot 206-red FF8F-EV0D-KAY0R
3T1P-GQTF-XV3JE

Subaru Impreza Wrx-blue UFFY-K6X5-8K6F6
UEC4-12B5-VM73E

Subaru Impreza Wrx-green
0CKY-FEVU-H1WNF K7RF-C619-ZJKP5

Dodge Charger 6J9Q-K7RB-T9AQV
9H3Z-ZWVK-7E60V

Shelby Gt 500-blue HK0G-4MKX-QBP2N
FH6T-HN0G-2J46T

Delorean KZPP-1PPC-XY68F
4CKH-6G1T-7GF04

Nissan 350z-red U6E6-Y1TA-RU20Q
UM7B-D3DB-81NUY

Nissan 350z-blue 39F2-8W58-Z75DU
842N-TYJ2-XD2PP

Liberar carros GT Class 3

Mini Cooper S RHR3-D1DJ-8MNV7
WTU4-2T9D-6N434

Audi Tt-yellow D077-507B-37WVD
3BZJ-5672-VEFZJ

Audi Tt-red M4J0-QEGM-AXYUY
WFHV-560W-KF0C7

Audi Tt-white 4DGK-HM04-19715
WXC4-28D3-V2QN7

Acura Rsx Type-s-yellow
5YHW-ABBP-HN4FV
JDU8-GMR9-Q43AN

Acura Rsx Type-s-white MXQ5-BP2U-61XT6
RPQT-VXKR-9RNFV

Toyota Vm 180-yellow HXAE-H8TP-H00FH
1EVA-F34Z-HNAMG

Toyota Vm 180-blue EEK5-1ZVR-947JZ
1Y5W-CFGY-J77AD

Toyota Vm 180-white UEQH-1523-Q86JG
QXQC-4860-WQ8MJ

Liberar carros Prototype Class

Audi Infiniteineon R8-red
Z8UZ-7W0B-15Q9J G769-4PPP-FDK3M

Audi Infiniteineon R8-yellow
ZJEC-P5QB-EDX18 CZVT-86RU-5Q3ED

Audi Infiniteineon R8-black
QB6R-TKU4-6C8JY D6GQ-8MWW-0AKJR

Experience Speed 8
CY6N-UKKW-CMRDM 79V7-1FEP-F5RY8

Advan Kondo S101 0QNT-D8WY-MT6VY
WEEG-W01W-BN2CA

Liberar carros Rally Class 1

Ford Focus-white AW5G-TQMV-4H02N
AE8J-77KF-NAR18

Ford Focus-blue RF95-ZX3H-0Q03D
2EEK-FF2R-YEANP

Mitsubishi Lancer-red 37CR-PBY9-MPXG2
JKV2-MU9H-K2NMA

Peugeot 206-white VN8G-A765-HU046
7K8E-Y2JJ-KZ6AZ

Peugeot 206-blue BT4C-E6Y3-TH3DX
U05M-4NH7-4VRGQ

Subaru Impreza Wrx-blue
JE1R-TCQJ-FZNWA QWHY-EEG7-UT1RC

Mini Cooper S 9D59-EHV4-Z2F6D
H4CY-M368-4BGFP

Liberar carros Rally Class 2

Acura Rsx Type-s 4P1G-U7EE-F8ART
KQAC-7Z29-UR63Z

Mini Cooper S XQ4Y-AM8C-M1QV2
40J3-3734-K2ZYQ

Guilia Gta Junior DNW6-RTAX-RVKG0
M1PA-TT0P-KG1NP

Fiat 500 MFBU-8M9F-FYMZR
3IGF-E2IF-YHRXU

Renault A110-blue P301-T5EP-Y96K5
K82R-7EJC-0Y99D

Liberar carros Drag Class

Ford Focus 7YE2-8EJ1-FJEMU
AZF0-46UD-XDXCW

Dodge Charger R/T-black
J8W5-XE02-6KCE6
2JNM-6NEF-W2VGN

Dodge Charger R/T-blue 5RMV-CKMJ-9VUE1
QGM9-GAQW-WNWTT

Shelby Gt 500-red F0BX-V9PJ-6AB68
1CH1-KVA3-KWGEK

Shelby Gt 500-blue H4YH-FMQY-6X1PB
5HJG-XEJC-KWDAD

Mazda Rx-7 2EFN-14FK-A2N96
C09M-5NMG-2H0JB

Nissan 350-z 5E67-UBT6-UUY29
HVZR-273Z-GH54M

Liberar carros Privateer Class

Guilia Gta Junior-red C4UC-ZBQJ-Y46Q1
RMJM-2T08-6WU5Z

Guilia Gta Junior-white
MNFU-5QN1-W7BBY DRFY-T9ZE-G281J

Fiat 500 G5EE-X7K1-GT4A1
AZUD-AMDT-D37WY

Renault A110-blue 8BWC-F6EM-0HCBZ
YZFU-QBTH-E8YZU

Renault A110-yellow GW4X-GKFM-ZQFW1
89HN-ET9W-ZHRG2

Por Marcelo Kamikaze

Como já dissemos o mês passado, a Tecmo volta a assustar os jogadores com **Fatal Frame**. Pode-se descrever o game como uma mistura de **Resident Evil** com o clima de **Silent Hill**. Os cenários são sombrios e escuros. O clima é de terror japonês, estilo O Chamado, filme de gelar a espinha. O jogador controla Mio Amakura, uma jovem dotada de um sexto sentido. Sua irmã gêmea, Mayu, se sente atraída por uma borboleta vermelha. O inseto as guia para uma floresta escura, e mais adiante, para uma vila abandonada. **Fatal Frame 2** é maior e mais assustador que o primeiro. Sua missão é tirar fotos dos fantasmas, roubar suas almas e exorcizar o local. Quanto maior a qualidade das fotos, maior o bônus que se recebe. **Fatal Frame 2** exige mais habilidade que os outros jogos do estilo. Os quebra-cabeças ficaram mais desafiantes. O trabalho de luz e sombra é digno de nota. Ajuda a deixar o ambiente ainda mais tenebroso. As cenas de vídeo também são elaboradas e parecem inspiradas em O Chamado. Para quem tem coração forte, vale conferir esse suspense.

Fatal Frame 2

Tecmo
Ação
1 jogador

9.0

Controle 9.0
Basta treinar um pouco para se acostumar com os coamndos que não são poucos.

Diversão 9.0
Tem muito terror e suspense dá muito mais medo do que Silent hill

Gráfico 9.0
O cenário está muito bem detalhado e se encaixa com o tipo de jogo.

Som 9.0
Foi feito para assutar e deixar a gente com medo, é muito aterrorizante.

Que moleza! - *Por B. Betinho*
É mulherzinha mole, nunca vi alguém andar tão devagar! É irritante, dá nos nervos de qualquer bom cidadão.

CONTROLE (Type A = opções Default)
DURANTE O JOGO
△: abrir menu;
□: andar mais rápido (se não usar o direcional, Mio corre para frente);
X: verificar, realizar ação;
○: acionar visão de câmera;
Select: mostrar mapa;
Start: pause.

VISÃO DE CÂMERA
△:usar lente especial;
□: visão mais rápida;
X, R1: tirar foto;
○: retirar visão de câmera;
L1: trocar lente (necessário função Switch);
L2: aumentar zoom (necessário função Zoom);
R2: diminuir zoom (necessário função Zoom);
Direcional L3/direcional digital: controlar visão;
Direcional R3: deslocamento;
Start: pause.

CAMERA OBSCURA: Manual de Instrução

A máquina fotográfica possui várias funções. Explicando, por partes:
BASIC FUNCTIONS
Determina o poder básico da câmera. Para aumentar o level é necessário colocar uma Spirit Orb no item e usar os pontos.
Range: determina o tamanho do círculo central. Quanto maior, mais fácil capturar os fantasmas. Aumento de level usa 6 mil, 20 mil e 30 mil pontos;
Accumulation: determina o máximo de Spirit Power que o jogador pode carregar. Essa energia é conseguida ao capturar fantasmas hostis e é usada para utilizar as lentes Power Up. Aumento de level usa 4 mil, 10 mil e 21 mil pontos;
Sensitivity: determina o poder de exorcização e o alcance do foco. Aumento de level usa 7 mil, 24 mil e 38 mil pontos.

POWER UP LENSES
São lentes especiais que se consegue durante o jogo e permite vários efeitos especiais. Para aumentar o level também é necessário ter Spirit Orb e ter pontos suficientes.
Slow: usa 1 Spirit Power e deixa o fantasma lento. Assim você terá mais chances de conseguir uma Fatal Frame. Obtém-se na Osaka House, no capítulo 2. Aumento de level usa 8 mil, 17 mil e 28 mil pontos;
Stun: usa 2 Spirit Power e pode congelar os fantasmas. Essa lente está na Kiryu House, 2F Sliding Screen Room durante o capítulo 2. Aumento de level usa 8 mil, 19 mil e 30 mil pontos;
See: usa 1 Spirit Power e deixa o fantasma mais visível. Além disso, uma seta indica a localização. Pegue-a na Kurosawa House, 2F Meditation Room, durante o capítulo 4. Aumento de level usa 8 mil, 18 mil e 29 mil pontos;
Track: usa 2 Spirit Power e a câmera passará a acompanhar os fantasmas. Termine o modo Normal ou Easy para ganhar a lente. Aumento de level usa 30 mil, 44 mil e 55 mil pontos;
Stop: usa 3 Spirit Power e congela o fantasma. Termine o jogo no Hard para ganhar essa lente. Aumento de level usa 35 mil, 50 mil e 65 mil pontos;
Blast: usa 2 Spirit Power e permite aumentar o poder de exorcização. Além disso, o fantasma vai recuar mais devagar facilitando fazer os combos. Está na Kurosawa House, 1F Bloodstained Room, capítulo 3. Aumento de level usa 10 mil, 20 mil e 30 mil pontos;
Zero: usa 3 Spirit Lens e permite maior dano com as fotos. Além disso faz recuar fantasma mesmo sem ser no Zero Shot. Pegue-a na Tachibana House durante o capítulo 7. Aumento de level usa 12 mil, 25 mil e 34 mil pontos;
Crush: usa 4 Spirit Power e permite danos gigantescos se usada durante o momento Zero Shot. No nível 3 pode ser usada sem ser nesse momento. Termine o jogo no Hard para ganhar a lente. Aumento de level usa 45 mil, 70 mil e 90 mil pontos;
Serial: usa 1 Spirit Power e permite tirar energia dos fantasmas mesmo sem estar no momento Zero Shot. Essa lente fica disponível ao completar 100% do Spirit List. Aumento de level usa 45 mil, 70 mil e 90 mil pontos.

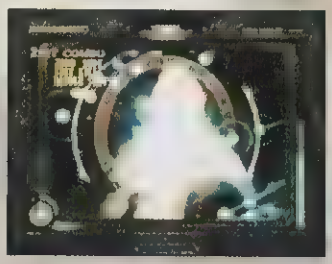
ADDITIONAL FUNCTIONS
Instant: uma luz vermelha irá piscar se estiver num momento Fatal Frame. Está na Kurosawa House, 1F Antechamber, capítulo 3;
Evade: permite escapar dos golpes tipo agarrão dos fantasmas. Pressione o botão de disparo quando sair da tela de câmera e der o zoom do fantasma. Está na Kurosawa House, Courtyard Staircase, capítulo 4;
Save: aumenta a quantidade de Spirit Power que se obtém quando tira fotos dos fantasmas hostis. Está na Osaka House, 1F Sunken Fireplace Room, capítulo 8 depois de enfrentar o trio de crianças;
Sense: permite detectar espíritos que antes não eram detectáveis. Termine o jogo para ganhar a função.

EQUIPPED FUNCTIONS
Measure: mostra a energia do fantasma mais próximo. Está na Osaka House, 1F Sunken Fireplace Room, capítulo 2;
Switch: permite equipar-se com até 3 lentes e trocá-las no modo de câmera com o botão L1. Está na Kiryu House, 1F Hanging Doll Room, capítulo 5 depois de enfrentar o Doll Maker;
Alarm: faz um som no momento Fatal Frame. Indica até Fatal Frames escondidos que não são detectados pelo Instant. Está na Osaka House, 1F Back Room, capítulo 5;
Zoom: permite dar zoom com L2 e R2. Termine o jogo no Normal.

FILM
Type 7: poucos danos e carregamento

demorado. É infinito;
Type 14: mais danos e carregamento mais rápido que ■ Type 7;
Type 61: mais danos e carregamento mais rápido que a Type 14;
Type 90: mais danos que ■ Type 61; tempo de carregamento similar à Type 61;
Type Zero: ■ filme mais poderoso do jogo; carregamento lento.

EXORCIZANDO OS FANTASMAS HOSTIS



Sempre que possivel, tente capturar ■ fantasmas no momento Fatal Frame, que tira mais energia ■ permite fazer combos. Com a função Instant ■ a Alarm é possivel saber esses momentos. Geralmente são ■ instantes anteriores ao ataque desse fantasmas. Veja os outros bônus que podem ser obtidos:
Zero Shot: acontece quando o círculo fica vermelho ■ um zoom ocorre. Tire a foto nesse instante. Alguns fantasmas só podem ser danificados se estiver nesse instante. Faz recuar ■ fantasma ■ o carregamento do filme é instantâneo;
Fatal Frame: com ■ círculo vermelho, espere o momento em que o ■pírito for atacar e tire a foto. Se estiver com Instant, uma luz vermelha vai piscar no alto. Com a Alarm, um tique vai indicar esse momento. O fantasma recua ■ se usar o Blast, o recuo é mais lento e os momentos Fatal Frame, maior. Carregamento do filme instantâneo;
Combo x 2, Combo x 3: depois de fazer um Fatal Frame, durante ■ recuo do fantasma, continue focalizando sua cabeça e mais um momento Fatal Frame vai surgir: tire uma foto e realize um combo. Isso pode ser feito mais uma vez, totalizando um combo de 3 fotos;
Special Shot: usando ■ lentes Blast ou Zero obtém se este bônus;
Core Shot: se a marca central de sua câmera focalizar o círculo da cabeça do fantasma, esse bônus é acionado;
Close Shot: foto muito próximo ao espírito;
Just Kill: é acionado se causar um dano próximo à energia restante do espirito. Por exemplo: um dano de 45 com a energia restante do espírito a 42;
Double Shot, Triple Shot: ■ conseguir acertar dois ou mais fantasmas, esse bônus é acionado;
Double Kill, Triple Kill: mate dois ou mais fantasma ao mesmo tempo.

CAPTURANDO ESPÍRITOS

As almas não hostis são indicados em azul. Para capturá-los basta direcionar a câmera para o lado deles, certificar que ■ circulo central esteja azul ■ tirar a foto. Muitos espíritos desaparecem rapidamente então é necessário agilidade. Salve sempre par■ não perder as oportunidades.

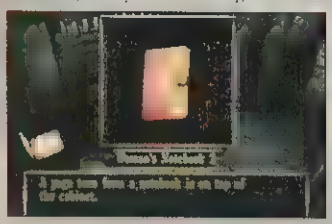
OBS: *os nomes das localidades podem ser conferidas na tela de mapa.*

CHAPTER 1: THE LOST VILLAGE

ALL GOD'S VILLAGE

01 - Misono Hill: siga pelo caminho e pegue a Black Bag. Vá para ■ Osaka House, onde um fantasma entra. Se estiver jogando pela segunda vez você já pode sacar a câmera e ir tirando foto dos espíritos.

OSAKA HOUSE

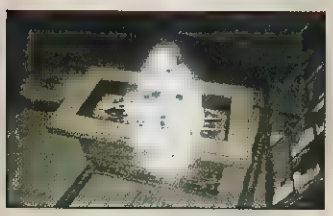


02 - 1F Kimono Room: pegue os itens, como a Woman's Notebook. Itens estão escondidos em gavetas e caixas e não estão necessariamente piscando. A lanterna vermelha serve para salvar o jogo

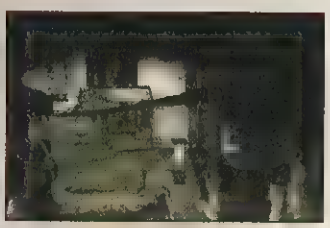
03 - 1F Back Room: pegue a Woman's Notebook 3

04 - 1F Family Altar Room: pegue ■ Camera Obscura e a lanterna. A saída estará travada. Tire uma foto do espírito e exorcize o fantasma

05 - 1F Sunken Fireplace Room: tente abrir ■ porta para a Entrance. Siga ■ espírito ■ tire uma foto da porta para a Big Tatami Room



06 - 1F Back Room: exorcize o espírito que está na mesa com carvão



07 - 1F Big Tatami Room: saia da sala e uma porta irá cair. Vá para o local e pegue a Ginger Key

08 - 2F Servant's Room: pegue os itens e a Woman's Notebook 8. Enfrente o primeiro fantasma hostil do game: Wanderer (Miyako Sudo). Use a câmera e tente dar Zero Shots ou até mesmo Fatal Frames. Fique recuando e quando ela esticar os braços acione o filme. Um jeito mais fácil é usar Mayu como isca e fotografar o momento. Ganhe um Spirit Orb. Pegue o Radio

CHAPTER 2: TWIN SHRINE MAIDEN

OSAKA HOUSE

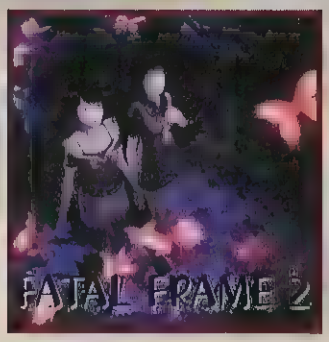
09 - 1F Sunken Fireplace Room: com Mayu, siga as borboletas vermelhas. Com Mio, pegue a lente Slow e a função Measure. Na Kimono Room tem um inimigo; derrote-o ■ ganhe uma Spirit Orb. Se quiser, explore ■ casa para mais itens e fantasmas. Siga para ■ saída e pegue a Mayu's Charm. Indo para a Tsuchihara, Front consegue mais itens e fantasmas. Há um momento que você vê Mayu dobrando a esquina: é possível tirar uma foto e adicionar na Spirit List (Butterfly Chaser)

ALL GOD'S VILLAGE

10 - Kiryu, Tachibana: tire uma foto do portão e volte. Enfrente inimigos (Seeker ■ Pole Bearer). O momento Fatal Frame deles é quando eles forem atacar. Indo para ■ Kiryu House consegue-se ■ lente Stun, entre ■utras coisas. Saindo, siga as borboletas

11 - Storehouse, Back: fale com ■ menino preso e tire uma foto da pedra. No poço, há uma Spirit Orb

12 - Misono Hill: verifique ■ pedra e ganhe Twin Statue Key L. Mais inimigos aparecerão. Vá para ■ cemitério se quiser uma Spirit Orb

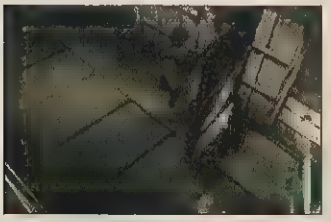


13 - Kiryu, Tachibana: fica perto da porta da frente da mansão Kiryu. Verifique a pedra e ganhe a Twin Statue Key R. Detone os inimigos. Se quiser pode ir para a Kureha Shrine e conseguir Spirit Orbs e espíritos. Siga para a mansão Kurosawa. Na ponte, tire a foto de uma mulher na água. Derrotando-a você ganha uma Spirit Orb

CHAPTER 3: THE REPENTANCE

KUROSAWA HOUSE

14 - Pegue a função Instant (e outros itens) na 1F Antechamber. Contrtole Mayu. Siga para 1F Great Hall. Ao tentar avançar nesta sala, a fantasma Kusabi aparecerá. Fuja para a Courtyard Staircase. Não adianta lutar



15 - 2F Flickering Room: tire uma foto da roupa vermelha. Volte o caminho e siga para a 1F Bloodstained Room

16 - 1F Bloodstained Room: obtenha a lente Blast e fotografe a porta que está balançando. Lute contra a dupla Limbo Man e Limbo Woman. Recolha a Diamond Stack Key. Tem uma Spirit Orb na saída. Volte para a 2F Doll Stand Room. Use a chave para entrar

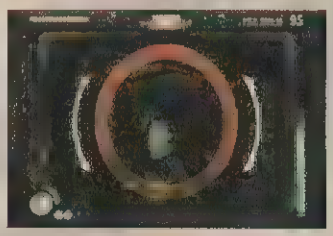
CHAPTER 4: FORBIDDEN RITUAL

KUROSAWA HOUSE

17 - 2F Doll Stand Room: pegue os itens e tire uma foto das bonecas. Enfrente a Woman in Box na outra sala. Ganhe a Twin Doll Head.

18 - 2F Doll Stand Room: verifique a estante de bonecas. O objetivo é levar as bonecas vermelhas (as sentadas) para o topo. Primeiro junte-as lado a lado. Depois, é só fazê-las subir mexendo as peças. Ganhe a Butterfly Key. Volte para a 1F Entrance Hall e use a chave. No meio do caminho, no final da Courtyard Staircase, verifique a estátua de dragão e pegue a função Evade

19 - 1F Storage Room: suba as escadas. Encontre a criança e tire uma foto. Verifique o buraco e desça as escadas. Uma bola cairá. Recolha-a e volte para cima, verificando novamente o buraco. Desça e pegue a Diamond Link Key



20 - Siga para a 1F Warehouse, pegue os itens e verifique a cela. Siga para a Underground Cellar e enfrente Veiled Priest. Pegue a Spirit Orb. Volte para a 1F Cloth Hallway e veja um fantasma entrando na porta dupla para a 1F Family Altar Room. Entrente mais um Veiled Priest e desça as escadas

21 - Connecting Corridor: faça Mayu pisar no botão do corredor leste. Siga para o outro corredor e abra a porta. Depois de o espírito sumir pegue a Shadow Key. Volte para o Family Altar Room e suba as escadas

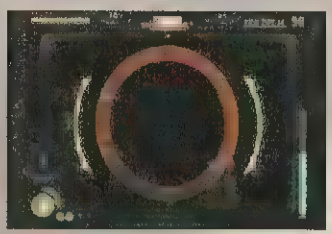
22 - 2F Meditation Room: pegue a lente See. Faça Mayu pisar no botão para que você possa atravessar a porta para o Master's Room. Volte para a 1F Storage Room, suba as escadas e siga para a 2F Master's Room. Mais um Veiled Priest e uma Spirit Orb

23 - Pegue os 5 livros no altar. Depois verifique a estátua. Coloque os livros, da esquerda para a direita: Crimson Wing, Taboo, Twin, Disaster e Ritual. Pegue a Light Key

24 - 1F Cell: use as chaves e pegue os itens Hammer Key e a Osaka House Map. Saia da cela e da sala

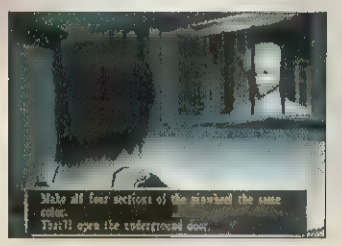
CHAPTER 5: THE SACRIFICE

KUROSAWA HOUSE



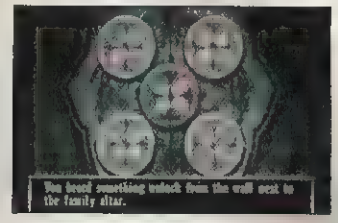
25 - Tire uma foto de Mayu, se quiser adicioná-la na Spirits List. Siga para a Underground Cellar e enfrente Woman in Box; ela deixa uma Spirit Orb. Suba a escada e saia

ALL GOD'S VILLAGE



26 - Storehouse, Back: siga a mulher de branco. Fale com o menino preso. Pode-se explorar a All God's Cemetery e a Osaka House para obter itens e espíritos. Na Osaka House tem uma Spirit Orb (2F Study Room) e a função Alarm (1F Back Room)

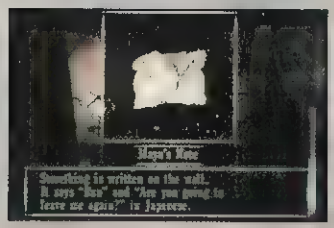
OSAKA HOUSE



27 - 1F Family Altar Room: verifique o altar. Rotacione uma vez o símbolo do canto superior esquerdo e três vezes o do inferior esquerdo. Verifique a porta falsa logo ao lado do altar

28 - B1 Passageway: verifique o baú e enfrente o The Mourner. Pegue a Rusty Key, entre outros itens. Volte ao andar superior e confronte Wanderer

KUROSAWA HOUSE



29 - Siga pela porta lateral e vá para o 1F Cell, passando pela Underground Cellar. Enfrente uma dupla de The Mourner. Pegue os itens da cela. Controle Mayu seguindo as borboletas. Pode-se entrar novamente na Kiryu House e pegar mais itens e espíritos

CHAPTER 6: THE REMAINING

ALL GOD'S VILLAGE

30 - Fotografe a porta principal da Kiryu House. Siga para o poço ao lado da Storehouse e fotografe-o. Volte para a Kiryu House Front

KIRYU HOUSE

31 - Os espíritos das menininhas são em duplas: é necessário fotografar, de uma vez, as duas personagens que aparecem. Se fizer certo aparece o nome das duas na foto ao acionar a opção Photo pelo menu. Siga para a 1F Twin's Room

32 - 1F Hallway of Contrasts: enfrente Twin's Doll e Twin's Spirit. Somente uma delas possui energia. A outra é falsa. Espere elas atacarem e recue esperando o momento para o Fatal Frame. No canto onde tem um Film Reel 4 use a visão de câmera para o lado da janela. Um fantasma vai aparecer

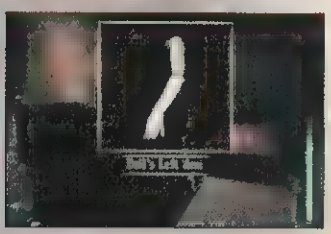
33 - 1F Doll Room: tire uma foto da boneca sem cabeça e braços

34 - 1F Family Altar Room: acione o modo de câmera no buraco onde indica presença fantasmagórica. Tire uma foto (Hidden Man) e espere-o abrir a porta

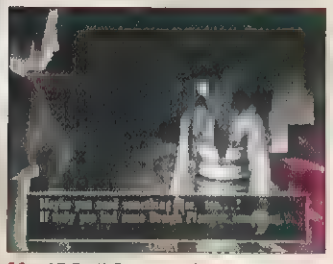
35 - 1F Sealed Room: pegue a Dollmaker's Note 4 e veja o fantasma da Azami Kiryu. Siga para a 2F Stairway Room. Na 2F Raised Tatami Room tem uma Spirit Orb

36 - 2F Stairway Room: fotografe Azami Kiryu na 2F Storeroom e ganhe a Doll's Right Arm além da Doll Maker's Note 2. Desça para a Clockhall. Enfrente a Fallen Woman. Para conseguir Zero Shot espere ela dar o bote, recue e fotografe. Fatal Frame, só quando ela cai do teto

37 - 1F Storeroom: fotografe Azami Kiryu e ganhe a Doll's Head além da Doll Maker's Note 1



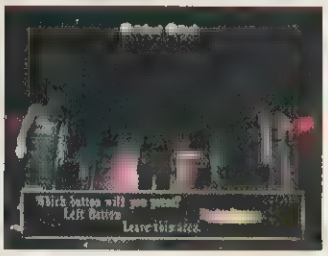
38 - 1F Sliding Screen Room: fotografe Azami Kiryu na 2F Storeroom e ganhe a Doll's Left além da Violet Diary 3



39 - 1F Doll Room: coloque as peças na boneca

40 - 1F Sealed Room: fotografe o local com energia fantasmagórica

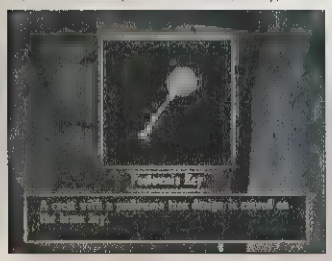
41 - 1F Hanging Doll Room: enfrente Doll Maker (Yoshitatsu Kiryu). Ele possui poucos momentos vulneráveis ao Fatal Frame. Acerte para fazer as bonecas caírem. De resto, é esperar a hora do Zero Shot. Ganhe a Glass Eyes, Doll Maker's Note 5, função Switch e Spirit Orb



42 - 1F Doll Room: coloque os olhos na boneca. Acione o mecanismo central. Aperte a Left Button 4 vezes e a Right Button 2 vezes. Enfrente novamente Twin's Doll e Twin's Spirit. Desça as escadas localizadas no mecanismo que fica entre os pedestais onde ficavam as bonecas. Siga para a B1 Passageway. Na caverna você vai deixar cair a câmera

CHAPTER 7: SAE

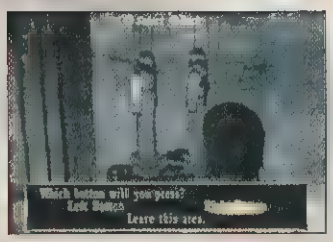
TACHIBANA HOUSE



43 - Pegue o Spirit Orb no 1F Large Storeroom. Siga para o 1F Hallway of Contrasts e fuja do fantasma (Sae). Se ela te pegar, adeus! Continue seguindo para o 1F Staircase Hallway e suba as escadas. Entre no 2F Row of Tatami Rooms E, depois o N e no S. Vá para o 2F Storeroom e pegue o Paulownia Key

44 - Saindo do 2F Storeroom giga pela parede e dê um olé na Sae. Use a chave para abrir o acesso para o 2F Row of Tatami Rooms W. Depois da cena de vídeo, saia do closet e tente abrir a porta com um dispositivo ao lado. Verifique a porta e o dispositivo. Volte para o 2F Storeroom, onde estava o Paulownia Key

45 - 2F Storeroom: pegue o Red Cord Doll

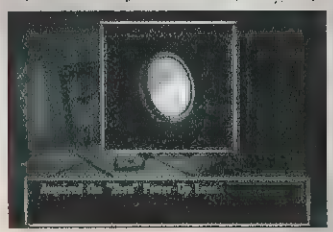


46 - 2F Row of Tatami Rooms W: use as bonecas no dispositivo. Pressione o Left Button e o Right Button três vezes cada um. Abra a porta e siga para a Kiryu House

KIRYU HOUSE

47 - Siga para 1F Doll Room para descer à caverna e recuperar sua câmera e lanterna. Na caverna tem um espírito

TACHIBANA HOUSE



48 - Em posse da câmera, as portas poderão ser abertas. Basta tirar uma foto delas e exorcizar o espírito que as trava. Siga para o 1F Projector Room, 1F Slidind Screen Room e suba as escadas. Na 2F Sliding Screen Room pegue a lente Zero

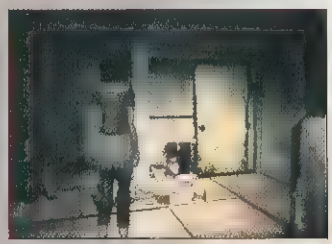
49 - Volte o caminho: 2F Sliding Screen Room, 1F Sliding Screen Room e 1F Hallway of Contrasts. Agora siga: 1F Twins Room, 1F Deluxe Tatami Room, 1F Regular Tatami Room e 1F Clockhall. Pegue os itens e fantasmas que encontrar. Suba a escada e vá para a 2F Stairway Room. Encontre Mayu presa. Se quiser, tire uma foto para o Spirit List. O fantasma de Chitose, de kimono vermelho, irá aparecer

50 - 2F Stairway Room: verifique o compartimento embaixo do 2F Raised Tatami Room. Encare Chitose (Crimson Kimono). Espere ela atacar correndo, esse é a chance do Fatal Frame

51 - 2F Row of Tatami Rooms W: verifique o closet e encontre novamente Chitose. Na sala S, dentro do Storeroom, tem uma Spirit Orb

52 - 2F Sliding Screen Room: verifique o closet e lute com Chitose. Não é obrigatório realizar esta parte

53 - 1F Entrance: verifique o closet e lute mais uma vez com Chitose. Depois da batalha, se quiser, verifique a entrada para lutar com mais 3 fantasmas. No depósito tem uma Stone Morror

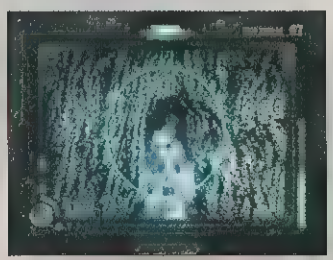


54 - 1F Deluxe Tatami Room: verifique o closet e enfrente Chitose pela última vez. Pegue a Bell Key. Volte para onde Mayu está presa

55 - 2F Itsuki's Room: use a chave e pegue a Tachibana Crest entre outros itens. Encontre Mayu

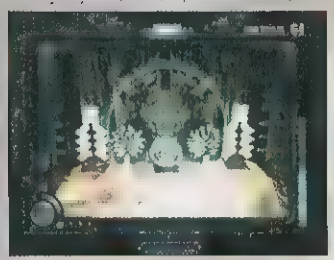
CHAPTER 8: HALF MOON

ALL GOD'S VILLAGE



56 - Siga para a The Old Tree pelo lado de cima do mapa. Tire uma foto da entrada. Siga para Kureha Shrine

KUREHA SHRINE



57 - Tire uma foto do altar e enfrente Veiled Priest. Recolha os itens, entre eles o Spirit Orb

ALL GOD'S VILLAGE

58 - The Old Tree: verifique o altar e tire uma foto. Ganhe o Octagon Key. Fotografe Mayu duas vezes.. Verifique Mayu

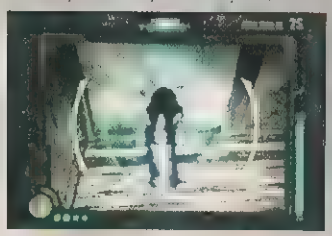
59 - **Storehouse:** use a chave, recolha os itens e fotografe o mapa na parede

OSAKA HOUSE

60 - **1F Kimono Room:** enfrente Woman in Box e ganhe ■ Osaka Crest

61 - **1F Sunken Fireplace Room:** essa é uma parte opcional. Encontre os três fantasmas e volte para essa sala. Enfrente-os e ganhe a função Save

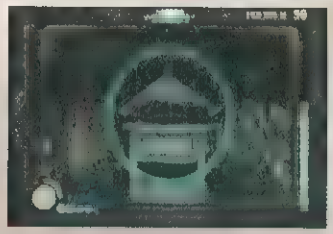
KIRYU HOUSE



62 - Tem espíritos na 1F Sealed Room, na 1F Family Altar Room e na 1F Storeroom. Na Twin's Room tem uma Spirit Orb. Siga para a 2F Sliding Screen Room. Fotografe Akane

63 - **2F Sliding Screen Room:** tem um espírito para fotografar pelo corredor. Verifique ■ local da foto para entrar numa sala secreta. Pegue a Kiryu Crest, tente sair e enfrente ■ dupla

ALL GOD'S VILLAGE



64 - Apontando a câmera para a ponte que liga as duas casas você encontra mais um espírito. Tem mais um na Whisper Bridge que leva a Kurosawa House. Siga para a Cemetery e tire foto da sepultura. Se tiver pego antes, tem uma Spirit Orb aqui

65 - **Cemetery:** fotografe a sepultura da foto. Volte para ■ anterior e pegue a Tsuchihara Crest. Siga para ■ The Old Tree

66 - **The Old Tree:** verifique o altar. Gire a peça do canto superior esquerdo uma vez. A do canto superior direto, gire duas vezes. E, por fim, rode três vezes a peça do canto inferior direito. Fale com Mayu

FINAL CHAPTER: CRIMSON BUTTERFLY

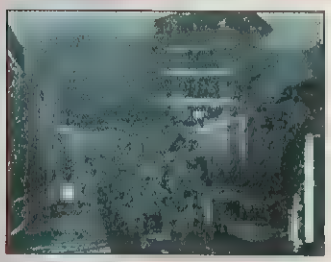
ALL GOD'S VILLAGE

67 - Siga para Kureha Shrine. Enfrente os inimigos. Se quiser ver o final falso, chegue perto do altar e responda Yes para as duas perguntas

68 - Volte o caminho. Controle Mayu. Siga para a Kurosawa House. Mas antes tem espíritos para fotografar ■ incluir na Spirit's List: Storehouse, Mosono Hill e Cemetery

KUROSAWA HOUSE

69 - **Opcional:** siga 1F Great Hall, 1F Storeroom, 1F Great Hall, 2F Doll Stand Room, 2F Master's Room, 1F Storage Room e 1F Cell para pegar itens e fantasmas. Depois siga para a 1F Family Altar Room. Controle Mayu novamente. Siga as borboletas vermelhas



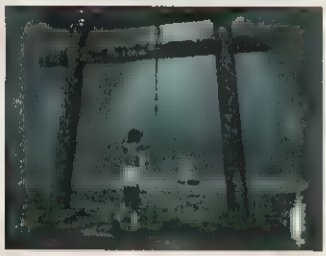
70 - Siga as borboletas vermelhas para entrar na 1F Lattice Room

71 - **1F Rope Room:** enfrente Ryokan Kurosawa. A hora do Fatal Frame é quando ele avança e se torna uma caveira. De resto, espere pacientemente por esse momento Ele também pode chamar uma dupla de Veiled Priest e usar um esfera de energia. Use a câmera e livre-se deles. Ganhe a Master's Key. Salve o jogo se quiser; será a última chance de fazê-lo se quiser prosseguir

ALL GOD'S VILLAGE

72 - **B1 Passageway:** nesse longo corredor você enfrentará muitos Mourneys. Tente não perder muitos itens de cura e filmes. Tenha muitos filmes Type-90 e Zero para ■ último chefão

73 - **Sacrificial Altar:** tire uma foto das gêmeas. Siga em frente e encare Kusabi. Use os filmes mais potentes que tiver. Espere o momento Fatal Frame (e quando ele levanta a mão quando ataca), tire fotos com Blast, siga com outro Blast em combo e uma foto normal para fazer um combo de 3 hits. Kusabi recupera energia com o tempo então você tem que ser ligeiro



74 - Siga em frente, fotografe Mayu e veja o final de game assustador no modo Normal ou Easy. Se jogar na dificuldade Hard ou Nightmare tem mais um capítulo: Chapter Zero, onde enfrentará Sae. Aproxime-se de Mayu na visão de câmera e fotografe quando indicar o Fatal Frame. Senão, adeus! Depois de derrotar Sae, veja o final verdadeiro de Fatal Frame II.

Beyond Good & Evil

Por Marcelo Kamikaze

Pode-se definir **Beyond Good and Evil** como uma mistura de **The Legend of Zelda** e **Fatal Frame**. Parece uma mistura estranha, não? Mas não é. O game é um ação/adventure ao estilo do clássico da Nintendo mas uma das armas da protagonista é uma câmera fotográfica. Esse equipamento é o ganha-pão da personagem Jade, que é órfã e foi adotada por Pey'j, um ser parecido com um porco gigante. Como denuncia o nome da protagonista, o verde é a cor preferida dela. Nota: jade é o nome de uma pedra semi-preciosa de cor verde. O objetivo é detonar a Alpha Section, esquadrão que se diz aliada da Hillys mas, na verdade, tem rabo preso com o Domz, a encarnação do mal em **Beyond Good and Evil**. Para combater a mega-entidade, Jade se junta a rebeldes e formam a Iris Network. Com sua câmera, a heroína fotografa animais para ganhar dinheiro e também registra cenas que mostram a verdade sobre a Alpha Section. É assim, dando uma de espiã, que Jade se infiltra nos domínios inimigos. Outro item a coletar são pérolas, que são usadas para comprar peças de seu barco e sua nave espacial. Quando a situação aperta entra em ação a outra arma: um bastão. Como ele, Jade dá cabo de quem aparecer pela frente. Então, junto a seus companheiros, é hora de detonar o mal.

Beyond Good and Evil

Ubisoft
Ação/Adventure
1 jogador

9.0

Controle 10

No geral, os controles são simples e bem distribuídos mas, algumas funções são complicadas.

Diversão 9.0

Os desafios existem em todas as áreas do jogo e as missões são empolgantes. Existe muita exploração.

Gráfico 10

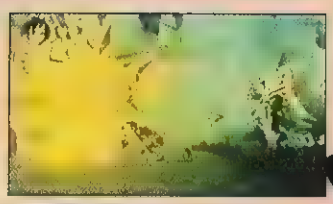
Os gráficos são muito bem feitos e bonitos. Os personagens são bem montados e há bonitos efeitos visuais.

Som 8.0

A música acompanha o ritmo da aventura e combinam com todas as cenas do jogo.

Missões longas! - *Por L. Mathias*

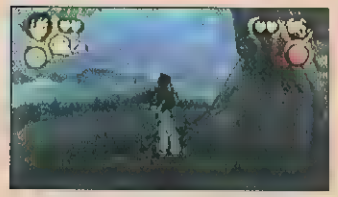
As missões são exageradamente longas o que faz o jogador enjoar um pouco. Só mesmo a paciência do Kamikaze para não reclamar disso.



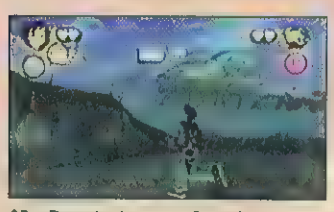
01 - Mate os bichos conhecidos como Domz Armada

02 - Para matar o chefe use seu ataque carregado para tirar os espinhos da frente e, então, bata no olho verde que ele tem. Esse olho é uma pérola usada para comprar peças no mercado negro, conhecido com Mammago Garage

03 - Não tire a foto desse besouro ainda

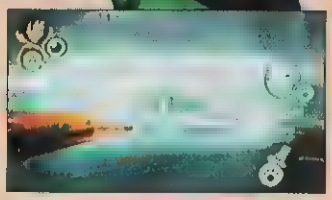


04 - Vá para fora da casa e procure por esses bichinhos azuis e tire uma foto deles



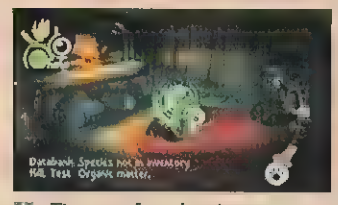
05 - Depois tire uma foto dos animais azuis grandes

06 - Fotografe o animal que está no chão perto de você

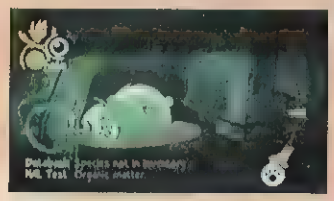


07 - Entre novamente em sua casa, vá para o primeiro andar e abra a porta da esquerda. Tire uma fotos das gaivotas

08 - Fotografe as crianças também

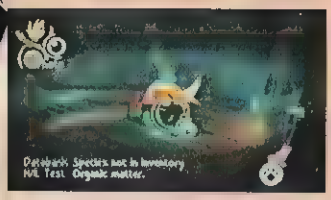


09 - Tire uma foto da criança perto da lareira

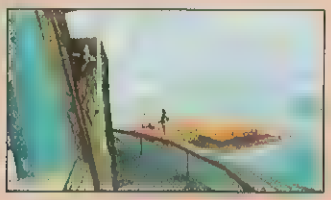


10 - Tire uma foto do seu cachorro também

11 - Vá para o primeiro andar, abra a porta do meio, pegue um PA! que vai aumentar sua vida em um coração



12 - Agora sim fotografe aquele besouro (da foto 03)



13 - Fique em uma das beiradas perto de escudo e focalize a parte de cima da área que você entrou. Fotografe um animal que tem ali

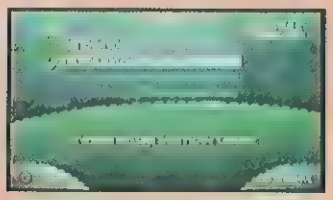
14 - Você irá ganhar um prêmio da diretora do centro de animais a cada 8 fotos enviadas, sendo assim, fotografe tudo o que se mexer

15 - Suba até a sala de fotografias e pegue um Starkos (restaura um coração da sua vida)

16 - Desça até a cozinha e pegue mais alguns Starkos na geladeira, no forno e no balcão encostado a pilastra

17 - Entre aonde Pey`j lhe falou para entrar e se siga a coisa de ferro

18 - Pegue o Mdisk que está embaixo da coisa de ferro

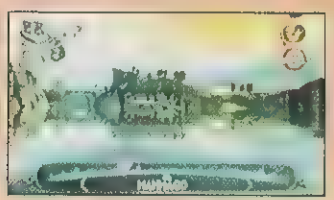


19 - Use o decodificador que Pey`j consertou e leia a mensagem do seu disco novo

20 - Depois use o Disco Game Save para salvar o jogo

21 - Pegue os itens em cima da mesa (dois turbos e dois P.O.D. que restauram uma cruz de energia de seu barco)

22 - Empurre a caixa para frente com a ajuda de Pey`j para fazer seu barco funcionar



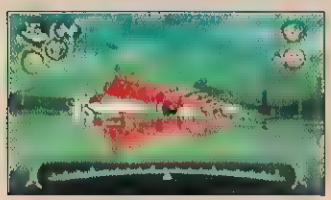
23 - Siga com o barco em direção a Mammago (aperte o botão de ação de seu companheiro para aparecer um compasso)

Beyond Good & Evil

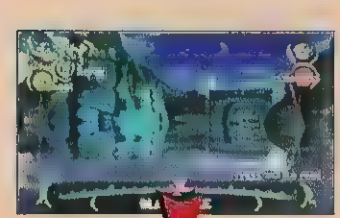
24 - Tire uma foto desse rinoceronte chamado Issam

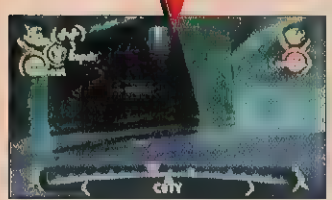
25 - Compre um Speedcraft Motor por uma pérola

26 - Tire uma foto de Pey`j também



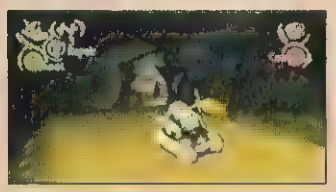
27 - Fique atirando na serpente do mar pela parte de trás ela morrer





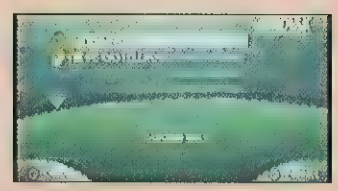
28/29 - Depois corra com o seu barco em direção a Black Isle. Para chegar lá entre na cidade ■ siga em frente

30 - Tire uma foto dos peixes que ficam pulando para fora da água

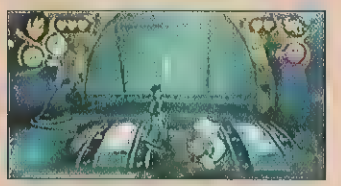


31 - Corra até essa área de terra, entre na passagem que tem lá e pegue uma pérola

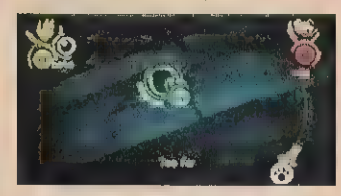
32 - Entre novamente na cidade ■ vá em direção ■ essa luz verde



33 - Salve o jogo novamente

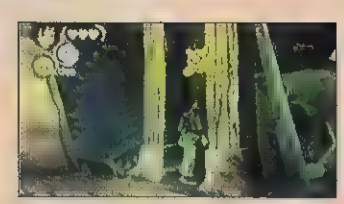


34 - Fique em cima de uma seta e mande Pey`j ficar em cima da outra para abrir ■ porta. Procure por uma máquina, perto de uma cachoeira, que tem uma abertura ■ que dá acesso ■ mais um PA !

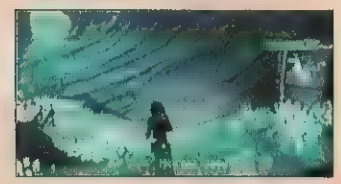


35 - Tire uma foto do inseto voador

36 - Fique em cima desse botão mais baixo e use ■ super ação de Pey`j



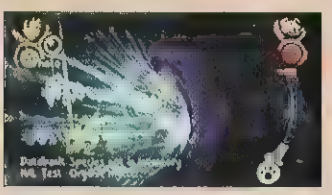
37 - Gire ■ válvula amarela na parede para fazer a ponte descer



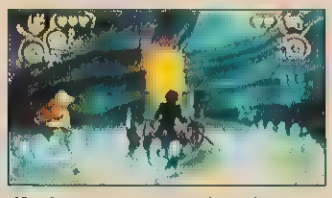
38 - Tire uma foto do mapa ■ faça Secundo escanear ■ imagem

39 - Tire uma foto do animal laranja

40 - Use a super ação de Pey`j ■ bata no animal que vai subir do buraco. Mire no carrinho de explosivos para fazer ■ ponte abaixar



41 - Tire uma foto do bicho roxo e, bata nele para ganhar dinheiro



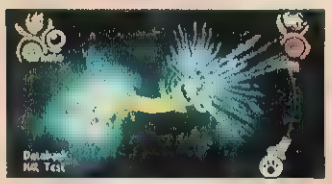
42 - Aqui tem mais um daqueles animais que podem ser jogados. Jogue-os contra as caixas pequenas de explosivos do lado direito, e pegue os itens na máquina dentro dos buracos

43/44 - Empurre o carrinho de explosivos para trás e jogue um animal explosivo nele

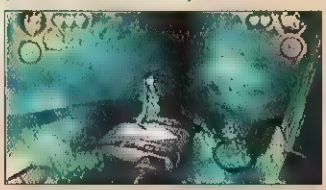
45 - Tire uma foto dos bichos e rapidamente mate-os

46 - Empurre ■ caixa debaixo do cano para a frente ■ depois gire ■ válvula amarela no canto da tela. Entre pela passagem que desceu

47/48 - Tire uma foto das águas-vivas e depois mate-as. Fotografe ■ bicho cascudo ■ mate-o usando o ataque de Pey`j

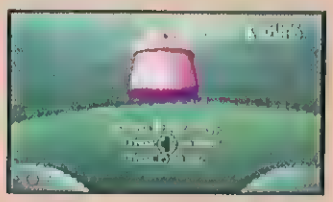


49 - Tire uma foto dessa coisa que fica se mexendo sem parar



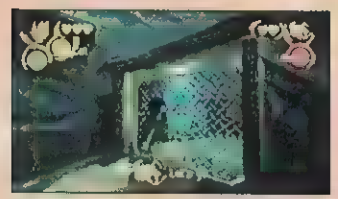
50 - Suba na seta ■ faça ■ porquinho subir em cima da outra

51 - Verifique os armários e ache um grifo gigante para Pey`j, depois faça com que ele estoure a tela de ferro



52 - Compre esses itens sempre que puder, eles restauram a sua energia

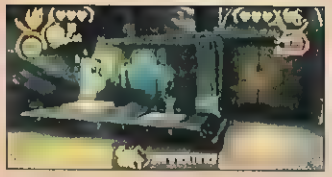
53 - Salve ■ jogo novamente



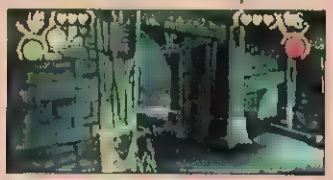
54 - Faça ■ porquinho estourar outra tela de ferro perto da ponte

55- Compre um PA1 na máquina de itens

56/57 - Empurre o carrinho de explosivos para trás e jogue um animal explosivo em cima dele

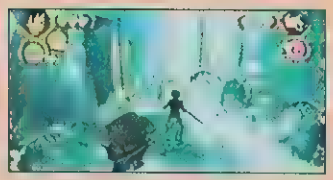


58 - Fique novamente no botão mais baixo e faça o porquinho pular em cima do outro botão



59 - Acione o botão para fazer a porta abrir. Acerte ■ caixa de luz no canto esquerdo da sala e tire uma foto do animal, olhando para cima com a visão da sua máquina fotográfica (que só aparece quando está tudo escuro)

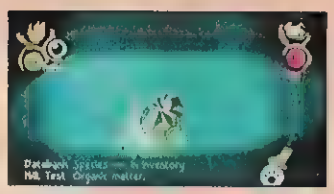
60 - Tire uma foto do animal azul e depois mate-o usa o ataque de Pey`j



61 - Jogue um dos animais na ponte à sua frente e estoure ■ cristal

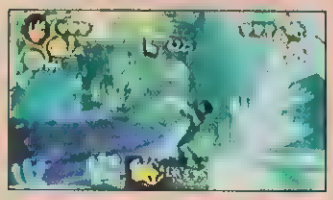
62 - Acione a válvula amarela e suba na ponte que desceu um pouco

63/64 - Compre mais itens e siga pela esquerda matando alguns bichos roxos na parede

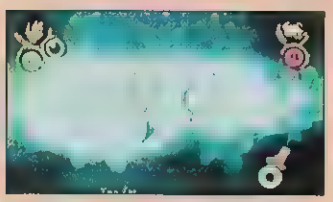


65 - Fotografe esse caramujo voador

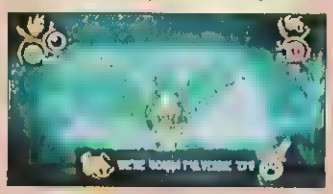
66 - Mande um animal explosivo nessa ponte ■ siga



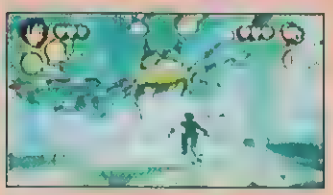
67 - Use o super ataque de Pey`j para passar por cima desse bicho roxo gigante



68 - Tire uma foto desses dois bichos juntos para completar seu objetivo



69 - Depois tire uma foto do bicho gigante que vai aparecer



70 - Para matá-lo, use o ataque do porquinho e depois bata nele ■ quanto puder

71 - Volte para ■ cidade ■ entre em Pedestrian District

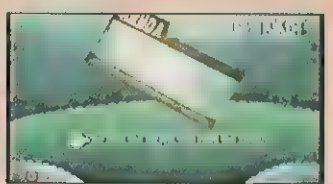
72- Compre uma pérola em uma das lojinhas

73/74 - Entre em Akuda Bar ■ tire uma foto do touro no balcão

75 - Jogue uma partida com esse cara apostando 1000 units por uma pérola

76 - Tire uma foto do tubarão

77 - Fale com o cara no primeiro andar ■ diga a senha. Acerte aonde está ■ bolinha ■ ganhe um ticket com ■ código da porta da direita no primeiro andar



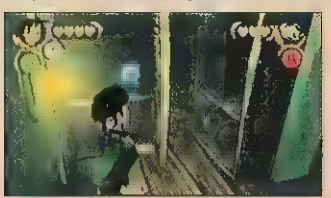
78 - Use o analógico direito ■ gire o ticket para ver o código que muda ■ cada jogada

BEYOND GOOD & EVIL

79 - Após a conversa, tire uma foto da gata perto da parede

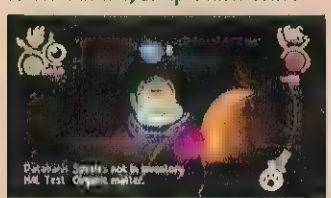
80 - Converse com ■ cara da porta da esquerda no primeiro andar

81 - Após ter tirado a foto do tubarão, volte um pouco e use ■ zoom da câmera para ver o código da porta do meio no primeiro andar



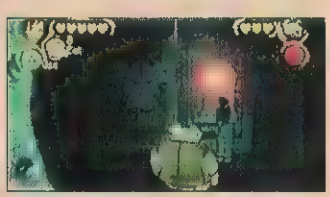
82 - Entre na porta do meio com ■ código ■ pegue uma pérola nos armários

83 - Entre na loja, passando por dois guardas e compre uma pérola, o detector de pérola e o de animais. Se sobrar dinheiro, compre mais coisas

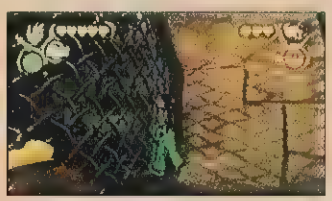


84 - Tire uma foto do cara do outro lado do balcão. Depois tire uma foto do peixe no áquario

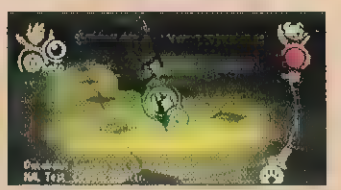
85 - Use seu compasso e ache as corridas de barco. Vença as duas corridas e ganhe duas pérolas



86 - Corra até um lugar chamado Factory, tire uma foto do código vermelho ■ mande-o para a governadora. Alguns segundos depois você terá o código

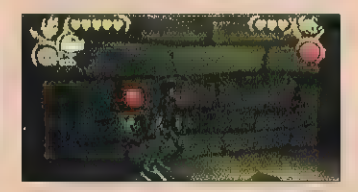


87 - Use a ação do porquinho, depois ■ sua e passe pela tela de ferro



88 - Tire uma foto do rato gigante

89/90 - Passe por cima dos lasers rolando por eles ■ depois agachado



91 - Desative ■ botão dos lasers para deixar Pey'j passar

92/93 - Empurre ■ caixa para frente e depois para a esquerda cortando o fluxo de energia elétrica

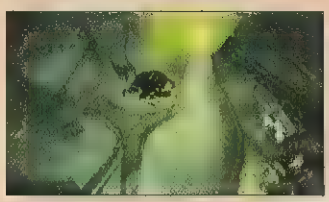
94/95 - Acione o botão na parede do lado direito e jogue um inimigo na eletricidade

96 - Tire uma foto do humano sendo torturado

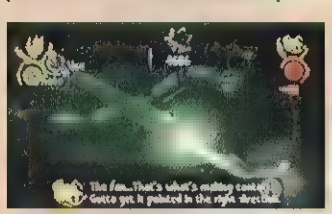
97/98 - Tire um outra foto do código vermelho, então pegue o item dentro da máquina com o código. Para usar ■ luva use ■ visão da câmera ■ aperte o botão de ação secundária

99 - Jogue alguns discos no olho verde da criatura em cima do humano para libertá-lo

100/101 - Quando o monstro aparecer, rapidamente tire uma foto dele. Para matá-lo jogue um disco no seu olho e bata nele, quando ele for para cima das barras de ferro use ■ zoom e jogue mais um disco

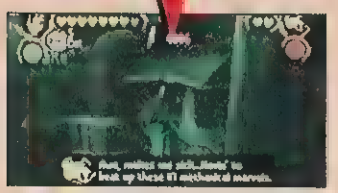


102 - Quando ele estiver pulando para cima de você desvie e ataque-o



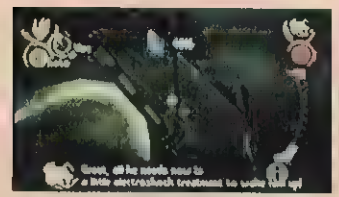
103 - Entre na sala do lado esquerdo, desvie da eletricidade e fique perto da porta do outro lado do corredor. Olhe para cima com a visão da câmera ■ jogue dois ou três discos na pá do ventilador até a energia voltar ao normal. Depois entre na sala

104 - Tente pegar ■ chave triangular e mate ■ robô batendo bastante nele



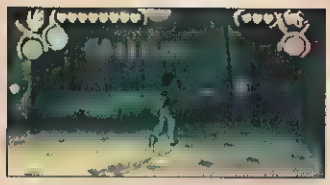
105/106/107/108 - Mate os robôs que aparecerão ■ não esqueça de jogar um deles na eletricidade e pegar um PA I

109 - Use a chave no triângulo junto à máquina ■ pegue os dois fusíveis

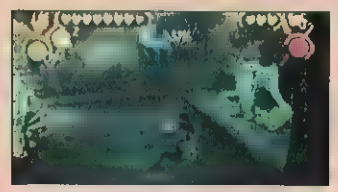


110 - Fique perto da eletricidade na sala do elevador quebrado ■ olhe para cima com a visão da câmera. Jogue discos em todos os fios finos que encontrar, um deles irá se romper ■ criar eletricidade no lugar que você vai colocar o fusível

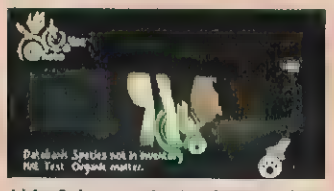
111 - Acione ■ botão ■ espere ■ elevador descer



112- Acione os dois botões juntos para abrir a porta



113 - Mate alguns monstros Domz e tire uma foto deles



114 - Suba na máquina à esquerda e entre na passagem. Tire uma foto do rato branco no buraco do cano abaixo e volte

115 - Depois que Pey`j for capturado, empurre ■ caixa de madeira até a porta, suba nela, use seu giro disk e acione o botão da porta. Pegue o PA I

116 - Passe pelos guardas sem chamar atenção

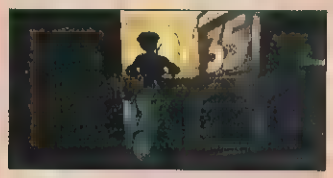
117/118 - Passe pela parede devagar ■ use ■ analógico direito para movimentar sua visão

119 - Passe agachado por trás dos guardas ■ chegue até a porta

120 - Fique agachado no canto da mureta, espere o guarda virar de costas e alcance ■ outra porta

121 - Siga esse guarda por trás e dê um chute na seta preta que ele tem nas costas

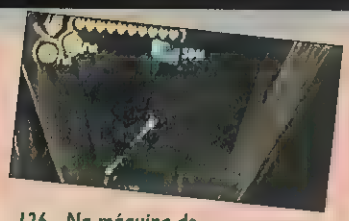
122 - Para fazer Double H passar, acerte os botões debaixo do fogo e faça ele ativar o botão para desativar os lasers vermelhos



123 - Suba no canto da máquina e passe por cima do guarda

124 - Mate os dois guardas ■ pegue os itens na máquina na sala do canto esquerdo no fundo da tela

125 - Passe junto com a caixa de madeira para não ser visto



126 - Na máquina de itens de graça, coloque um Starkos, pegue sua máquina fotográfica ■ tire uma foto do bicho que vai aparecer

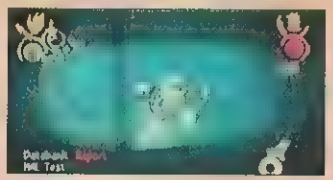
127 - Pegue os itens no armário de vidro ■ pegue um Mdisk na sala seguinte. Destrua os pontos elétricos com os inimigos ■ pegue mais um Mdisk na sala Computer Room. Volte ■ acione o botão na parede, passe pela eletricidade e entre pela porta

128 - Fique agachado até o guarda ficar de costas e passe por baixo do chão por uma passagem pequena

129 - Se esconda do guarda ■ passe por dele subindo no elevador de ar

131 - Pendure-se na caixa e espere ser levado ao outro lado

132 - Passe por baixo da eletricidade e entre na passagem da esquerda



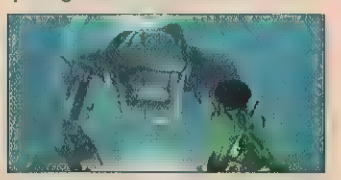
133 - Tire uma foto do guarda controlado pelos Domz

BEYOND GOOD & EVIL

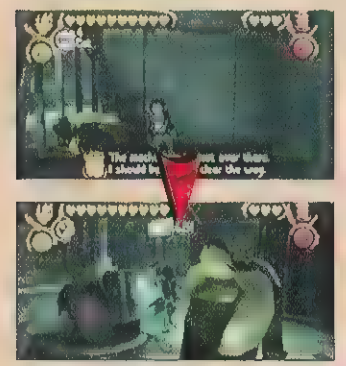
134 - Passe por trás do guarda e chute as costas dele

135 - Quando voltar à sala de raio-x, tire uma foto do esqueleto que aparecerá na tela preta, em cima de onde passam as caixas

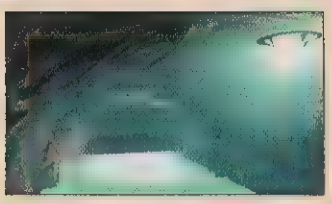
136 - Vá para Loading Dock (olhe seu mapa para localizá-lo) tire uma foto do código de barras e use o código que ■ governadora te deu



137 -Olhe para cima com a sua camêra até achar um guarda. Para matar esse monstro faça Double H derrubar uma perna ■ bata na outra perna então jogue um disco no olho dele (dentro da grade)



138/139 - Entre na porta que você não conseguiu com Pey'j na entrada da fábrica e coloque ■ fusível lá. Se você não tiver o outro fusível, volte a sala em que pegou ■ primeiro ■ coloque no lugar que Double H falou



140 - Pegue a pérola na passagem que abriu.Volte para a Iris Den no Akuda Dar, pegue as pérolas doadas pelas pessoas da cidade ■ vá até o Mammago. Compre o Jump Kit para pular ■ lasers na água

141 - Corra até ■ Slaughterhouse Race, ganhe as duas corridas e entre na corrida 3. Procure por uma entrada com 3 lasers vermelhos, pule por eles ■ continue correndo

142 - Muito cuidado com essa máquina, pois ■ seu tiro mata rápido

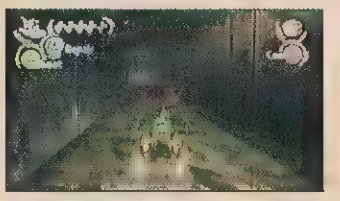
143 - Cuidado com as labaredas

144/145- Mate alguns monstros e empurre ■ porta esquerda para ■ lado esquerdo abrindo passagem para seu barco

146 - Cuidado com os lasers ■ estoure as caixas com cristais dentro

147 - Exploda as pequenas minas com o tiro teleguiado

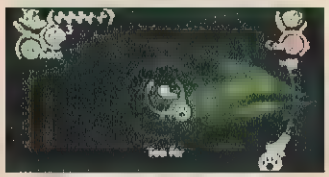
148 - Passe pela porta entre os ventiladores com cuidado



149 - Exploda as minas e passe

150 - Suba bem devagar, atire nas caixas verdes ■ depois caia na água

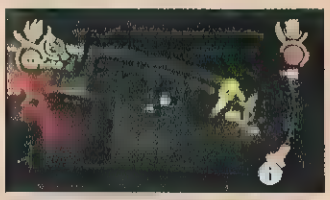
151 - Empurre as caixas verdes até os lasers fazendo com que eles explodam ■ libere o caminho. Cuidado com as minas que tem depois



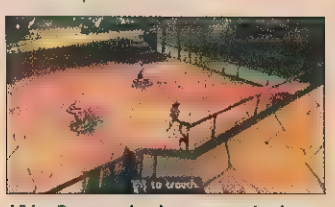
152 - Tire uma foto do bicho em cima do monte esverdeado

153 - Tire um foto do outro bicho perto do portão

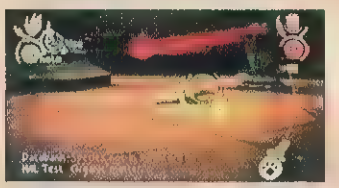
154 - Saia de seu barco e use ■ visão da sua máquina para achar um botão dentro da cabine. Jogue um disco nele ■ passe pelo portão com ■ barco



155 - Mate o robô atirando discos nas suas partes verdes

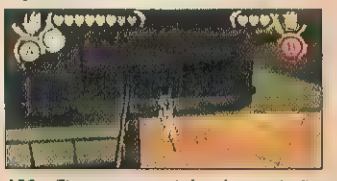


156 - Passe pelos lasers agachado e pegue os cristais do outro lado



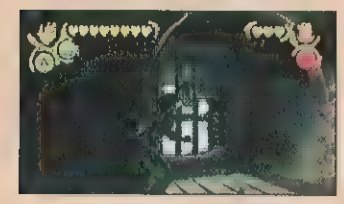
157 - Tire uma foto dos bichos rosas

158 - Entre na portinha e pegue algum item, se tiver



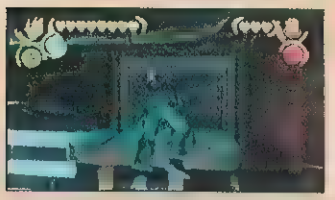
159 - Fique na pontinha do corrimão, acione a visão da sua câmera e atire um disco no botão. Corra para seu barco e passe por baixo do portão que se abriu

160 - Fotografe a cobra marinha



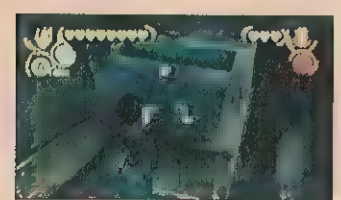
161 - Para achar a passagem da primeira parte do seu objetivo, passe por baixo da luz branca da máquina voadora ■ corra em direção às máquinas com os lasers para explodir os torpedos. Depois de entrar fique perto dessa porta ■ use ■ ação de Double H

162 - Faça Double H acertar a caixa de luz ■ salve ■ jogo



163 - Suba na caixa de ferro e chute a grade. Passe por dentro dela até sair do outro lado

164 - Fique na parede ■ jogue um disco nas costas do guarda, depois acione o botão na parede ■ passe pela porta que se abriu



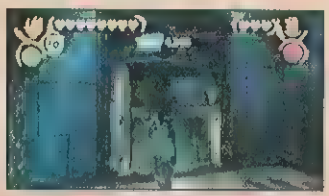
165 - Pegue dois turbos na máquina de itens

166 - Passe pela sala sem ser notado

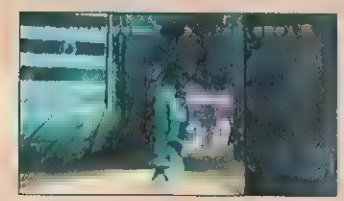
167 - Empurre essa caixa até o elevador ■ desça. Chute a caixa de energia, pegue o fusível ■ suba de volta usando a caixa de madeira

168 - Coloque ■ fusível nesse lugar brilhante e acione ■ botão do lado esquerdo

169 - Suba nessa caixa ■ espere ser lavado pelo máquina



170 - Passe pelo lado esquerdo, na parte de baixo e pegue os itens na máquina



171 - Pegue um pouco de dinheiro

172 - Acione ■ botão ■ passe pelos lasers desligados

173 - Chute a caixa de luz e desça

174 - Pegue um pouco mais de grana e salve ■ jogo

175 - Detone todas as bombas com seus discos e passe por elas

176 - Mate todos os bichos ■ pegue um pouco de dinheiro

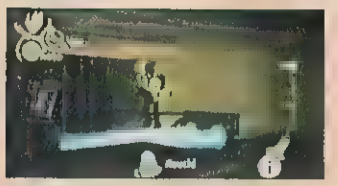
177 - Suba nos canos e faça Double H destruir ■ caixa de luz

178 - Acerte ■ soldado nas costas ■ passe por ele

179 - Mate ■ soldado, desative os lasers ■ passe para ■ outro lado

180 - Compre alguns itens e pegue um pouco de dinheiro

181 - Mate o guarda e passe pelos lasers desativando-os



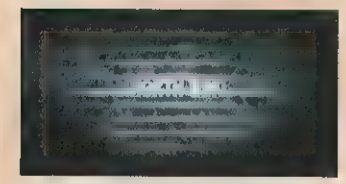
182 - Acerte um disco no guarda usando ■ fresta da parede ■ quando ■ outro guarda vier ajudá-lo, acerte um outro disco nele também. Pegue ■ fusível

183 - Passe por baixo dos canos que os guardas estavam e tire uma foto das incubadoras

184 - Coloque ■ fusível aqui ■ acione o botão

185 - Procure uma pérola olhando no seu detector de pérolas no mapa

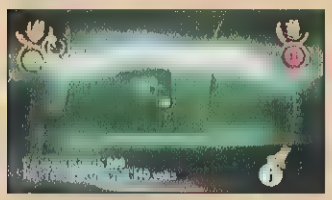
186 - Acione ■ botão na passarela ■ volte ao início da fase



187 - Volte para ■ barco ■ suba na terra que tem uns ossos encostados na parede para chegar à segunda parte da sua missão

BEYOND GOOD & EVIL

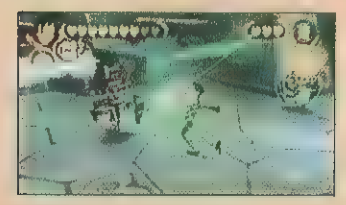
188 - Passe pelo cano encostado na parede e entre na sala à sua esquerda



189 - Acione o botão e mate o guarda usando discos. Suba na passarela, acione o botão novamente e esquive-se da eletricidade

190 - Passe pelos guardas usando o poeira no chão para ficar escondido

191/192 - Chute a caixa de energia, corra pelos lasers azuis e pegue o fusível. Depois coloque-o na parte brilhando no lado da caixa de energia

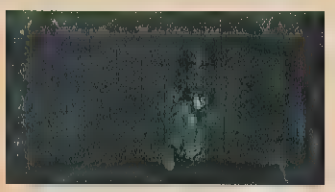


193 - Bata nas duas máquinas jogando-as contra a eletricidade e abrindo caminho

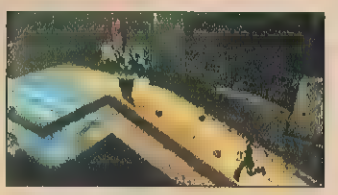
194 - Siga o guarda, se esconda parede ao lado, deixe-o passar e entre no buraco da parede, pegue uma pérola e alguns itens. Fique no buraco e espere o guarda virar de costas, então atravesse a sala

195 - Empurre a caixa de madeira para o lado

196/197 - Chute a caixa de energia, passe pelo buraco e pegue o fusível



198 - Entre no elevador e acione o botão



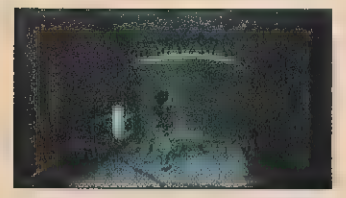
199 - Acerte o guarda quando ele estiver de costas e entre na sala que ele estava guardando

200 - Pegue todo o dinheiro possível e um PA1 na máquina de itens

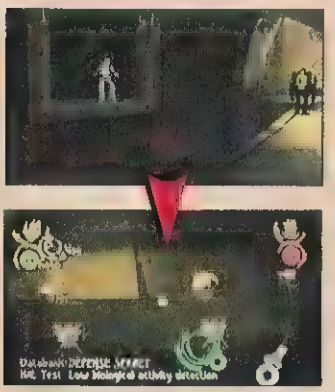
201 - Volte para a sala grande, entre pela outra porta e acione o botão na parede. Use seus dicos quando o guarda estiver em cima da passarela do lado esquerdo

202 - Pegue um pouco de grana e entre na porta do lado esquerdo

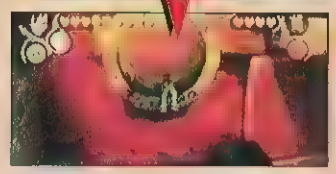
203 - Cuidado com o guarda, entre na porta que ele está (se quiser mate-o)



204 - Coloque o fusível perto da porta e passe por baixo dela rapidamente



205/206 - Cuidado com os dois guardas, fique entre eles um pouco mais atrás e tire uma fotos dos humanos sendo levados nas caixas de ferro

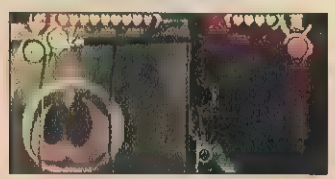


207/208/209 - Volte para o barco e fique do outro lado do portão que você passou. Desça do barco, suba pelos canos até chegar à área com um botão que abre o portão. Suba na máquina, do lado do save, até ficar em cima de uma passarela do portão. Faça Double H acionar o botão e entre no buraco na frente do cano

210 - Bata na máquina empurrando-a em direção à eletricidade

211 - Pegue os itens na máquina e saia pelo buraco na parede

212 - Apareça na porta e faça Double H destruir os lasers

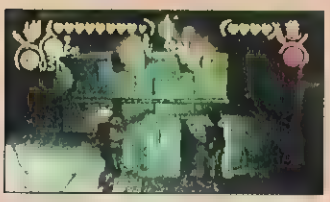


213 - Entre na sala e empurre a caixa de madeira com um desenho rosa para o esquerda até não dar mais, suba nela e siga em frente

214 - Faça Double H quebrar as barras de ferro e passe

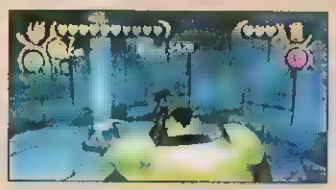
215 - Acione o botão e entre no trem

216 - Compre itens na máquina



217 - Para fotografar o bicho verde, faça Double H apertar o botão e rapidamente tire a foto

218 - Mate os robôs atirando contra os pontos de eletricidade



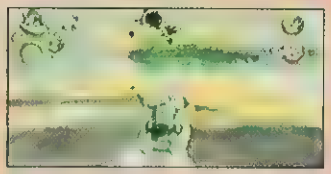
219 - Pegue uma pérola após passar por dois pontos de eletricidade destruídos

220 - Passe um cartão triangular para Double H acessando o seu menu de pause

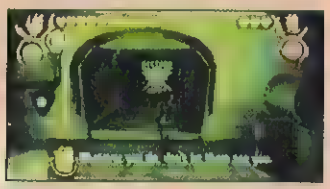
221 - Faça Double H apertar o botão do outro lado dos lasers e passe por eles rapidamante

222/223/224 - Mate os dois guardas, olhe os armários à procura de itens e tire uma foto dos humanos sendo levados para cima

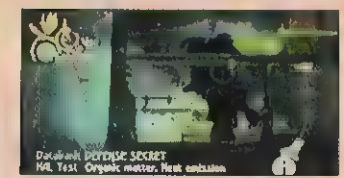
225 - Tire uma foto do código vermelho no portão de entrada para sair



226 - Mate mais uma serpente do mar e pegue uma pérola. Vá até Iris Den e pegue as pérolas após ganhar um cartão diferente da governadora. Use o cartão no botão do lado da loja do Ming Tzu



227 - Entre no elevador e faça Double H acionar o botão na parede



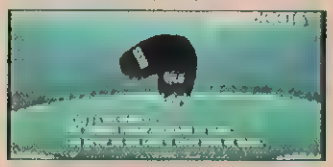
228 - Cuidado com os guardas, pois você está no Quartel General dos Alpha Section. Passe por baixo da ponte para não ser visto

229 - Ande agachado atrás do guarda e fique na parede do lado direito, deixe-o passar e continue seu caminho

230 - Pendure-se na beirada, deixe o guarda virar de costas e se esconda em baixo do cano. Deixe outro guarda virar de costas e passe por ele também. Ande para a esquerda e suba no telhado do lado esquerdo

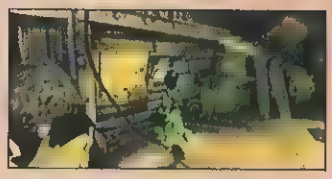
231 - Fique pendurado na beirada, deixe o guarda virar de costas e passe

232 - Suba no telhado e tome cuidado quando estiver andando junto à parede para não ser visto pelo cara por dentro da sala. Vá até a porta, mate o guarda e entre. Pegue as pérolas e sai pela porta com um botão rosa. Quando esse cara aparecer fuja dele e de seus guardas o mais rápido possível



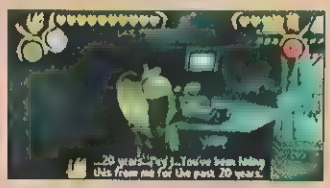
233 - Volte para a sua casa e abra seu inventário. Selecione as Jet Boots de Pey`j e gire-as com o analógico direito para achar dois códigos

234 - Suba no segundo andar da casa e entre no quarto da direita do lado do banheiro. Fique de frente ao quadro que tem a sola das botas de Pey`j e coloque um dos códigos das botas

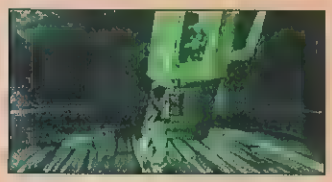


235 - Desça até chegar no Hangar e ponha outro código no outro console do lado esquerdo da sala

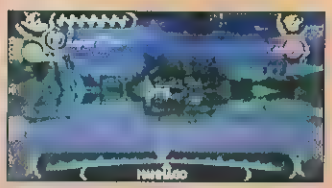
236 - Acione o botão vermelho e veja a nave espacial chamada Beluga



237 - Pegue o Mdisk cor de rosa na mesa e um Flight Estabilizer



238 - Coloque o item que você pegou em uma das pernas da nave



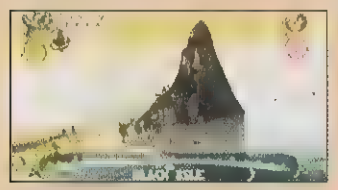
239 - Vá até Mammago Garage e compre outro Flight Eestabilizer. Volte para sua casa

240 - Chegando na casa você verá que ela foi atacada pelos Domz. Mate os inimigos voadores com o seu disco e corra para o hangar

241 - Aperte o botão vermelho novamente e coloque o item que você comprou na outra perna da nave

Beyond Good & Evil

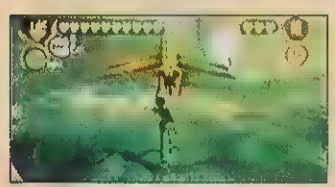
242 - Após sair voando, mate mais uma serpente marinha carregando seu tiro



243 - Vôe em direção ao Black Isle e vá até o topo da montanha. Aperte o botão de soltar seu barco e entre no lugar chamado Volcano Treasure

244 - Tire uma foto do animal azul na parede e do animal no chão

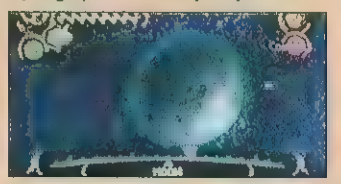
245 - Use a super ação de Double H e atire no animal explosivo na ponte



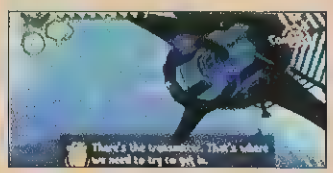
246 - Mate todos os inimigos, cada um deles carrega uma pérola que é solta quando eles morrem

247 - Vá para Mammago e compre o Space Engine. Vôe para cima e quando puder, acione o Stellar Motor apertando o botão de ação secundária

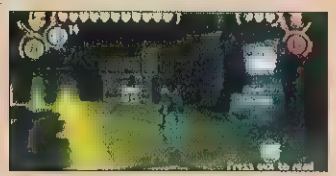
248/249 - Fique atirando na coisa azul e fotografe a "baleia" que aparecerá



250 - Vôe em direção à lua

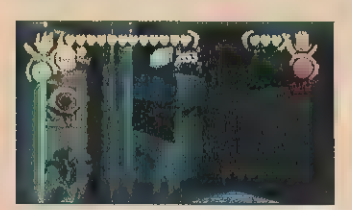


251 - Vôe em direção ao buraco embaixo do transmissor



252 - Compre algum item e pegue um pouco de grana

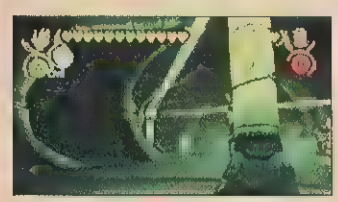
253/254/255/256/257 - Acione esse botão, use a visão da sua máquina fotográfica e acione o outro botão. Suba na máquina de ferro até ficar pendurado na caixa de madeira, faça Double H acionar o botão e desça no teto da Beluga. Acione o outro botão com seus discos e rapidamanente suba na caixa



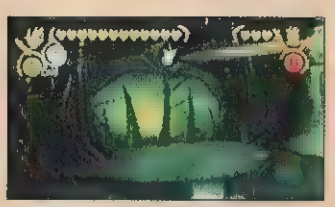
258 - Pegue um pouco de dinheiro e acione a válvula amarela para descer a ponte

259 - Entre na sala que tem do outro lado da Beluga, pise num botão no chão e faça Double H pisar no outro

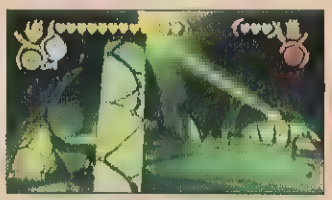
260/261 - Pegue o item verde brilhante e coloque na área pontiaguda III perto



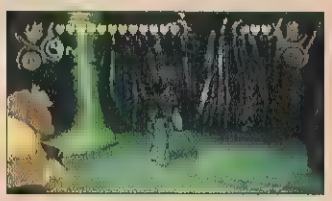
262 - Aperte ação quando estiver no poste de luz e direcione a luz aonde colocou o espelho



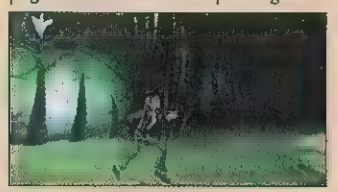
263 - Vá aonde a luz está e gire o poste na direção do corredor que você veio e pegue mais um espelho



264 - Direcione a luz para frente e ilumine a parte esverdeada à sua frente

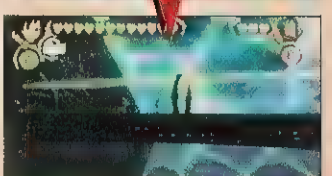


265 - Coloque o espelho que você pegou nessa outra área pontiaguda

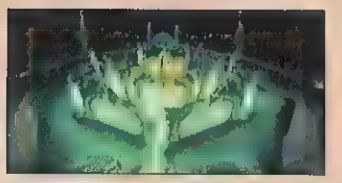


266 - Gire a luz na direção do portão com um cristal e use seu ataque carregado para estourar os dois cristais

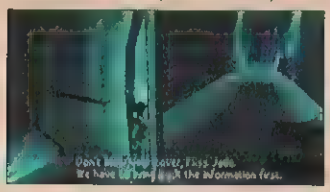
267 - Gire o mesmo poste em direção ao corredor até ouvir um som diferente



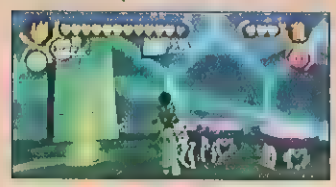
268/269 - Use seu lança-discos e faça a luz passar pelo corredor chamado Cloister



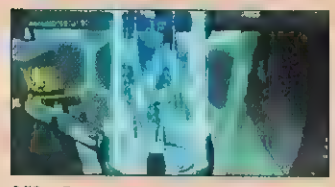
270 - Faça a luz acender todos os postes em volta, depois direcione a luz do primeiro poste que você mexeu iluminando o segundo poste e depois o terceiro (olhando em sentido horário a partir do seis)



271 - Salve o jogo e passe pela porta encostado à parede

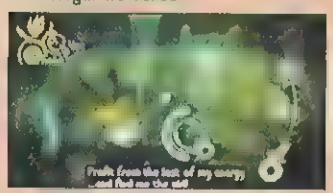


272 - Mate dois guardas e pegue um pouco de dinheiro

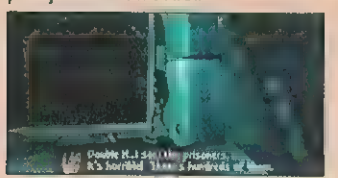


273 - Desça pelo teletransporte azul e entre pela passagem do lugar esverdeado

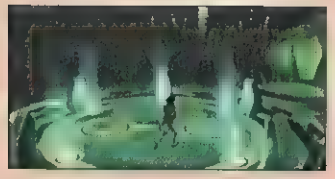
274 - Siga pelos teletransportes azuis até chegar no verde



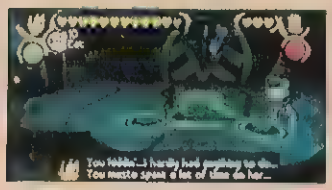
275 - Tire uma foto do líder dos Alpha Sections com o líder dos Domz pela janela esverdeada



276 - Volte pela passagem e salve o jogo

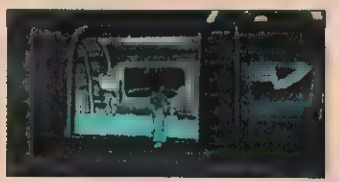


277 - Volte para o elevador com o Pey`j de volta ao seu dispor



278 - Acione esses três botões e entre pela porta

279 - Cuidado com os tiros do canhão a laser



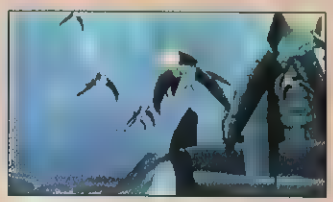
280 - Entre no trem e saia depois da viagem

281 - Tire uma foto do código e mande para a governadora. Acione a transmissão

282 - Atire com o seu tiro teleguiado nos pontos amarelos até a nave do líder dos Alpha Sections cair na água

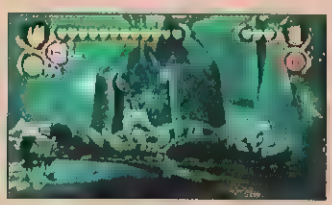
283 - Solte seu barco da Beluga e destrua os lasers vermelhos usando os torpedos que vão pela água.Entre na área que ficou disponível

284/285 - Mate alguns inimigos e siga pelo teletransporte. Acione o botão para soltar sua nave



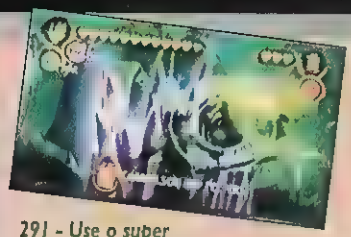
286 - Mate várias naves até a galera da Terra vim te ajudar

287/2 - Pouse nessa área com duas luzes azuis e desça com o elevador de três botões

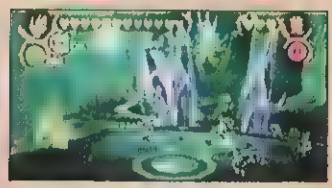


289 - Mate alguns inimigos e tente não sair muito da área do elevador

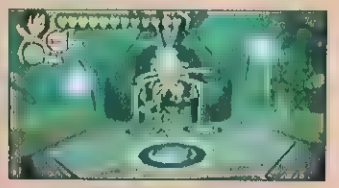
290 - Quando o olho estiver atirando fique atrás do Double H e jogue três discos no olho



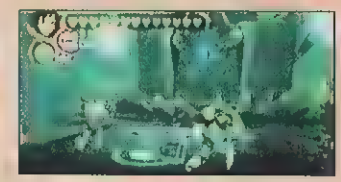
291 - Use o super ação de Double H e jogue os falsos Pey`j contra a barreira de cristal



292 - Acerte o olho com um dos Pey`j falsos para causar algum dano no chefe final



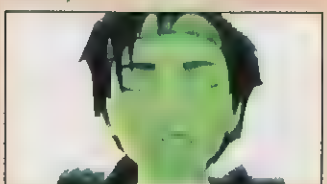
293 - Acerte o chefe oito vezes seguidas se esquivando dos ataques aéreos para matar a primeira parte



294 - Mate os Double Hs falsos com um golpe quando eles te atacarem

295 - Quando a tela ficar embaçada tome mais cuidado ainda com o chefe pois seus comandos do analógico estarão invertidos

296 - Bata no chefe mais oito vezes seguidas se esquivando dos ataques aéreos para matá-lo de vez

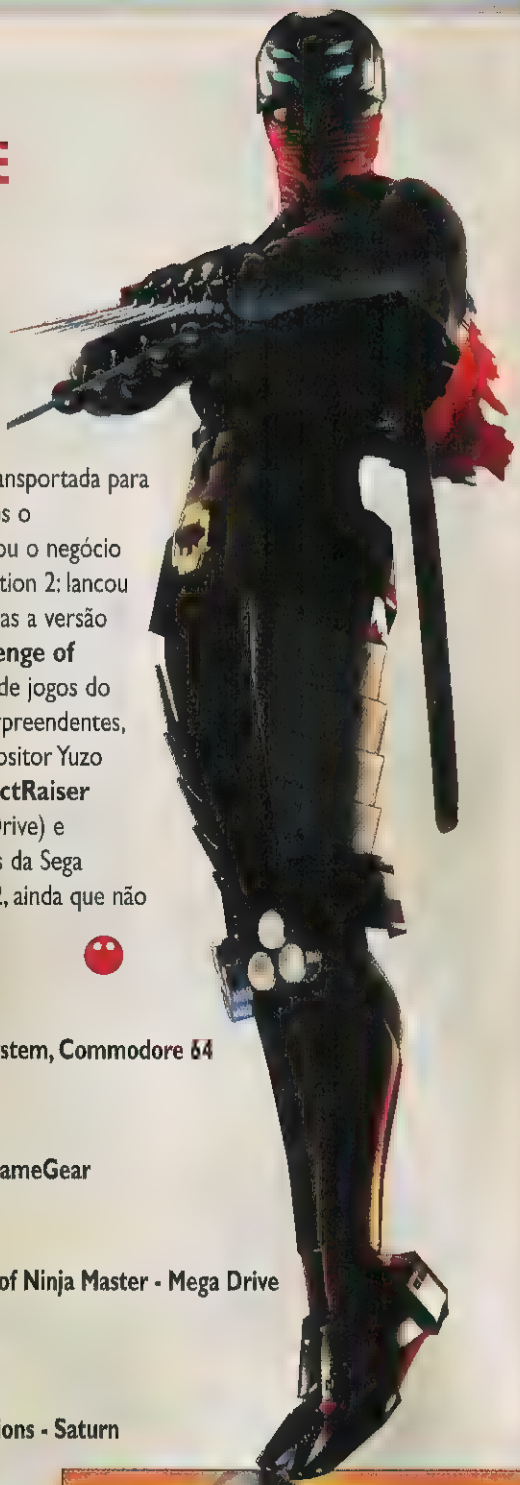


297 - Depois assista o final super bonito desse excelente jogo!

SHINOBI: OS NINJAS DA SEGA QUE SE TORNARAM UM CLÁSSICO

A série **Shinobi** começou nos arcades em 1987. À primeira vista, o jogo não parecia nada de mais. Os gráficos eram simples mesmo para os padrões da época. Mas quando o jogador começava a jogar não parava mais. **Shinobi** usava o mais tradicional esquema de jogo de plataformas. O protagonista, Joe Musashi, podia usar shirikens mas, quando os inimigos estavam perto, ele atacava com os punhos. Se nenhum shuriken fosse disparado na fase, ganhava-se um bônus.

O segundo jogo para o arcade foi o **Shadow Dancer**. Agora, como gráficos mais sofisticados, o personagem era Hayate Musashi, filho de Joe, e enfrentava a bandidagem junto com seu fiel cachorro-ninja Yamato. A série foi transportada para quaase todos os consoles da Sega menos o Dreamcast. Depois que a Sega abandonou o negócio dos consoles colocou a série no PlayStation 2: lancou **Shinobi e Nightshade (Kunoichi)**. Mas a versão mais conceituada é mesmo o **The Revenge of Shinobi**, que integrou o primeiro time de jogos do Mega Drive. Com gráficos e músicas surpreendentes, lançou para o mundo o nome do compositor Yuzo Koshiro que também fez as trilhas de **ActRaiser** (Super NES), **Streets of Rage** (Mega Drive) e **Shenmue** (Dreamcast). Agora, os ninjas da Sega voltaram no mundo 3D do PlayStation 2, ainda que não tenham a magia dos tempos antigos.



1987
Shinobi - Arcade

1988
The Revenge of Shinobi - Mega Drive
Shinobi - Master System

1989
Shinobi - Commodore 64, NES, Turbografx 16
Shadow Dancer - Arcade

1990
Shadow Dancer - Mega Drive
The Cyber Shinobi - Master System

1991
Shinobi - GameGear
Shadow Dancer - Master System, Commodore 64

1992
Shinobi 2 - GameGear

1993
Shinobi III: The Return of Ninja Master - Mega Drive

1995
Shinobi Legions - Saturn

2002
Shinobi - PlayStation 2
The Revenge of Shinobi - Gameboy Advance

2003
Nightshade (Kunoichi) - PlayStation 2

EDITORA OPTION
SUPER GAMEPOWER
ANO 10 - Nº 108

REDAÇÃO
Editora
Karen Colosso
karen@sgponline.com.br

Arte
Editora Option Studio

Assistente Editorial
Akira Suzuki

Colaborador
Carlos Henrique Gutierres, Felipe do Nascimento Teixeira (jogos), Gabriela Budzisz (arte).

PUBLICIDADE
Profit Comunicação
Luiz Fernando
(0xx11) 5579-1370

Editora Option Ltda.

A REVISTA *SUPERGAMEPOWER* ESTÁ SENDO EDITADA PELA EDITORA OPTION, SOB LICENÇA DA EDITORA NOVA CULTURAL.

P O O L
e d i t o r a

Conselheira
Lúcia Machado

Conselho de Jornaleiros
José Antônio Mantovani,
Ruy Mendonça e Waldir Amado

Publicidade e Novos Negócios
Alessandra Machado
(Lelê) lele@lmx.com.br
Lilian Neves - lilian@lmx.com.br

Impressão
Plural Gráfica

Distribuição
Dinap
Publicação Mensal
Distribuição Nacional
Central de Atendimento
(11) 3865.3832

Pool Editora, uma Empresa do Grupo LM&X

Rua Cardoso de Almeida, 60 cj. 162
Tel. 11 3865-4949
Perdizes São Paulo SP 05013.000
pooleditora@lmx.com.br
LM&X Ltda.

SUPER GAMEPOWER

Próxima Edição

Sonic Heroes Detonado! Uma nova aventura em dose tripla. Você não pode ficar fora desta!

NÃO PERCA NENHUMA EDIÇÃO ATRASADA DE SUPERGAMEPOWER
Da Edição nº 91 em diante, peça os exemplares pelo telefone (011) 6335 3080

EDIÇÃO 108

XIII, Need For Speed Underground (PS2, XBOX, GC e PC); Medal Of Honor: Rising Sun; R: Racing Evolution, Crash Nitro Kart (PS2, XBOX e GC); Legacy of Kain Defiance (PS2, XBOX e PC); Project Gotham Racing 2 (Xbox); Fatal Frame 2; Dragon Ball Z: Budokai 2; Kya: Dark Lineage (PS2); Mario Kart: Double Dash (GC); Mario & Luigi: Superstar Saga, BeyBlade (GBA).

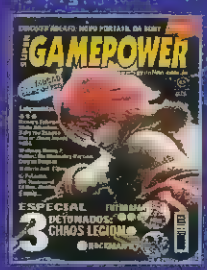
EDIÇÃO 107

Prince of Persia: The Sands of Time, Bob Sponja, Lord of the Rings: the Return of the King, Tartarugas Ninja (PS2, XBOX, GC e PC); SSX3, Tony Hawk's Underground (PS2, XBOX e GC); O Tigre e o Dragão (XBOX e GBA); Dinossaur, Huntinhg, Grabbed by the Ghoulies (Xbox); Socom II, Way of the Samurai 2 (PS2); The Lion King I 1/2, Oddworld: Munch's Oddysee (GBA).

EDIÇÃO 106

Need For Speed: Hot Pursuit 2, Freedom Fighters, Conflict: Desert Storm II, Judge Dredd: Dredd vs. Death, Simpsons: Hit & Run (PS2, XBOX, GC e PC); Nascar Thunder 2004, Jimmy Neutron: Jet Fusion, NBA Jam (PS2); Dungeons & Dragons Heroes (XBOX); Disney's Party (GC); Road Rash: Jailbreak, Scooby-Doo, Disney's Party e Power Ranger Ninja Storm (GBA).

EDIÇÃO 105



Buffy the Vampire Slayer: Chaos Blend, Disney's Extreme Skate Adventure (PS2, XBOX e GC); Alter Echo, Colin McRae Rally 04 (PS2, XBOX); Dynasty Warriors 4, Scooby-Doo! Night of 100 Frights (XBOX); Wining Eleven 7, Dragon Dragoon (PS2); F-Zero GX, Mario Golf (GC); Mortal Kombat Tournament Edition, Pokémon Pinball Ruby e Sapphire (GBA).

EDIÇÃO 104

Star Wars: Knights of the Old Republic, Dino Crisis 3 (XBOX); Silent Line: Armored Core, Rockman X7, K-1 World Grand Prix, Zone of the Tokio Extreme (PS2), Charlie's Angels (GC), Buffy the Vampire Slayer, Disney Magical Quest 3, Spy Kyds 3-D Game Over, Dragon Ball Z: The Legacy of Goku II, Jet Grind Radio, Super Mario Advanced 4 (GBA).

EDIÇÃO 103

Burnout 2: Point of Impact, Speed Kings (XBOX), Tomb Raider: The Angel of Darkness, R-Type Final, Metal Slug 3, Ultimate Saga, Moto GP 3 (PS2), Mega Man Network Transmission (GC); Sonic Pinball Party, The Incrible Hulk (GBA), Wolfenstein: Enemy Territory, Barbarian's Blade, Kaan (PC), Pré-Estréia: Terminator 3: The Rise of the Machines (PS2, GC, XBox, PC).

DETONADOS

Edição 108 - Prince of Persia The Sands of Time (PS2, GC, Xbox, PC), Tony Hawk's Underground (PS2, GC, Xbox)

Edição 107 - Castlevania/Lament of Innocence (PS2), Freedom Fighters (PS2, GC, Xbox, PC), Viewtiful Joe (GC)

Edição 106 - Maximo Vs Army of Zin (PS2), PN.03 (GC)

Edição 105 - Futurama (GC,PS2, Xbox), Chaos Legion e Rockman X7 (PS2)

Edição 104 - Wario World (GameCube), Tomb Raider The Angel of Darkness (PS2)

Edição 103 - Hulk (GC,PS2, Xbox, PC), Silent Hill 3 (PS2)

Edição 102 - Wolverine's Revenge (GameCube), Enter The Matrix (PS2, GC, Xbox, PC)

Edição 101 - The Legend of Zelda: The Wind Waker (GameCube), Splinter Cell (PS2)

Edição 100 - Skies of Arcadia (GameCube), Tenchu 3 (PS2)

Edição 99 - Metriod Prime (GameCube), Devil May Cry 2 (PS2)

Shopping SGP

Coloque o seu anúncio com preços promocionais. Se você não tem o seu módulo, nós montamos. Ligue e consulte!

Novo tel.: 0xx11 6335-3080

VIENA GAMES
TUDO EM VIDEOGAMES
SEDEX PARA TODO O BRASIL
FINANCIAMOS EM ATÉ 15 VEZES (CHEQUE OU CARTÃO)
Av. XV de Novembro, 396
Centro - Ferraz de vasconcelos - SP
TEL. (0XX11) 4674-5850

PLANET GAMES
• Todos os consoles e acessórios
• Assistência técnica
• Despachamos via Sedex para todo Brasil
Financiamos em até 15x no cheque ou cartão
Compre através do site
www.planetshopping.com.br
contato@planetshopping.com.br
Fone:(11) 6987-2641/6949-5195
Av. Mendes da Rocha, 95 - Vila Sabrina - São Paulo - SP

ROCK LASER Games
Assistência Técnica Especializada
www.rocklaser.com.br
Aparelhos e Acessórios Novos e Seminovos
Sedex para Todo o Brasil
✓ Compra
✓ Vende
✓ Troca
✓ Financia
Atacado e Varejo
Aceitamos todos os cartões de crédito e pagamentos em cheque
Av. Guilherme Cotching, 1808 - Vl.Maria
Tels: (11) 6954.4332 / 6631.9979

KIBONÉS
Assistência Técnica
Destravamento Total
Para PS2 - Magic, Messiah 2, Thander, DMS 3 - Todos os Modelos
No desbloqueio de qualquer aparelho ganhe uma LOCAÇÃO GRÁTIS NA DVD PLANET SHOP para residentes em Santos
TROCA DE UNIDADE
Pe-One R$ 150,00
Playstation 2 à consultar
"AQUI O SERVIÇO É FEITO NA PRESENÇA DO CLIENTE"
A Melhor Assistência Técnica da Baixada Santista
Endereços:
Alameda das Margaridas,773/775
Guarujá - São Paulo
Tel.: (0xx13) 3384-9851 / 3383-5368
R. Marcílio Dias 27, loja 5
Gonzaga - Santos - São Paulo
Tel.: (0xx13) 3289-6088
www.kibones.com.br

CRAZY GAMES
LAN HOUSE - INTERNET
Venda e Locação de Games
Mais de 400 jogos de PS2 e GameCube para locação
Av. Miguel Estéfano, 240 - Saúde - SP
a uma quadra do Metrô Saúde
Tels.: (0xx11) 578-6353 - 5072-6847

WONDER GAMES
Compra, venda e troca
Venda de console, jogos e acessórios em geral
PS2 - PSOne - GameBoy Advanced
Super Nintendo - Nintendo 64
Gameboy Color - Xbox
ENTREGAMOS VIA SEDEX
Assistência Técnica
Destravamento PS2 - PSOne - Xbox - Saturn
Aceitamos todos os cartões de crédito e parcelamos em até 12 vezes pelo cartão e até 15 vezes pela financeira
R. José Bonifácio, 286 - Largo São Francisco
Fone: (11) 3106-2612 - Centro - SP
Rua São Bento, 43 - Loja 22 - Fone/Fax (11) 3105-2797

SETGAMES
PS2 GC XBOX
R. Min. Jesuíno Cardoso
Nº 498 - Vila Olímpia
FONE: (0XX11) 3842-7185

OFICINA DO GAME

Assistência Técnica Especializada

Desbloqueio • Transcodificação • Fonte

Unidade Ótica • Consertos em Geral

Todas as marcas e modelos

TEL.:6281-8843

Orçamento Grátis

RUA VOLUNTÁRIOS DA PÁTRIA, 2004 - SOBRELOJA
CEP 02010-700 - SANTANA - SÃO PAULO
e-mail: oficinadogame@uol.com.br

A Firma Games

Assistência Técnica Especializada

- Desbloqueio
- Unidade Ótica
- Transcodificação
- Fonte
- Consertos em Geral
- Atendemos todo o Brasil

ORÇAMENTO GRÁTIS TODAS AS MARCAS E MODELOS

(11) 6971-1260/R:329 - 3461-8562

Site: www.afirmagames.com.br
R. Leite de Moraes, 67 - Norte Shop - Cj. E1- Metrô Santana

Planet Game

Parcelamos em até 12x

Fitas e Cd's
Video Games
Acessórios

Enviamos p/ todo o Brasil

Fone: (15) 211.4504 / 3011.5694 Sorocaba - SP

KARATE

DE COMBATE SEIWAKAI

Aulas de Karate e Kick-Boxing Ministradas pelo Prof. Edivan Souto Vice Campeão Mundial de Categorias e Campeão Internacional

Nível A

Av. Pedro Bueno, 16 - Aeroporto
Fone.: 5589-7716 - São Paulo - SP

Para maiores informações: www.nivela.com.br

Pro Games

APARELHOS • ACESSÓRIOS • JOGOS
SOMENTE ORIGINAIS

DESPACHAMOS VIA SEDEX PARA TODO O BRASIL

LOCAÇÃO E VENDA

MasterCard

Diners Club International

Rua do Níquel, 75 Loja A - Curicica
Rio de Janeiro - RJ
Tel : (0xx21) 2426-9043

Assistência Técnica - Aparelhos - Jogos - Acessórios

XBOX

NINTENDO GAMECUBE

PS2

GAME BOY ADVANCE

CASTOR GAMES.COM

APARELHOS - JOGOS - ACESSÓRIOS
ASSISTÊNCIA TÉCNICA

PARCELAMOS TUDO EM 5 VEZES.

Novo Endereço Rua Itapeti, 886
Bairro do Tatuapé...São Paulo-SP

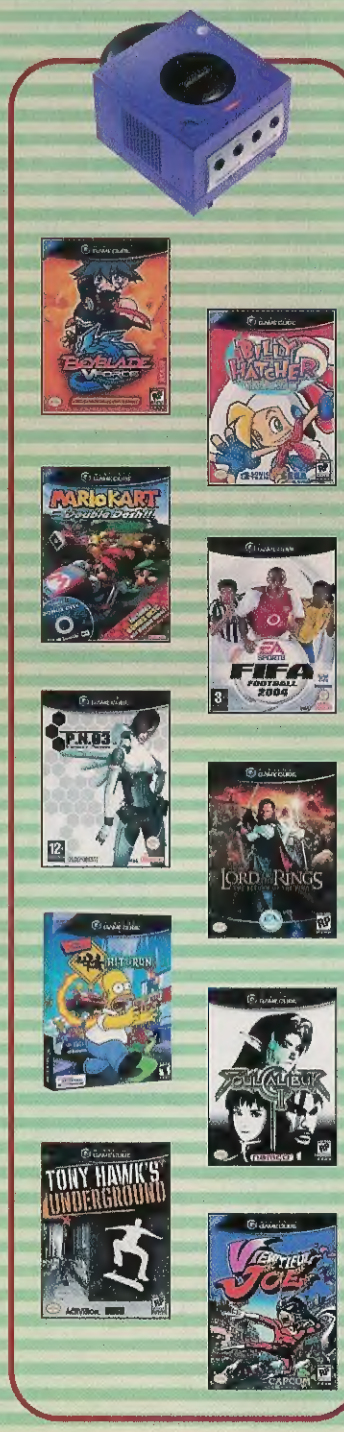
VISA

FONE: 6191.7205 / 6192.7761
contato@castorgames.com - www.castorgames.com

Acessórios - Assistência Técnica - Aparelhos - Jogos - Acessórios - Assistê

VIDEOGAME É NA

Tudo para o seu game



Acessórios para PS2 e GameCube

SS GAMES

A mais nova e completa loja de games do centro de São Paulo

Essas e outras mercadorias você encontra aqui. Novos e usados com garantia e Nota Fiscal é na

SS GAMES

Loja: Viaduto Santa Efigênia, 70
Tels.: 3328-6801 / 3328-6802 / 3328-6803
a 50m do metro São Bento
www.ssgames.com.br
ssgames@ssgames.com.br

Marilan

ENERGIA

10% 20% 30% 40% 50% 60% 70% 80% 90% 100%

Teens

INNOVA Group

Porções de energia para quem é fera no game.

Marilan

www.marilan.com

Experimente estes deliciosos biscoitos recheados nos sabores: chocolate, chocolate branco e mini wafer chocolate.